200 JUEGOS COMENTADOS | 500 TRUCOS | TODO POKéMON

REVISTA OFICIAL: N64 | GB COLOR | GAMECUBE | GB ADVANCE

Nintendo® Acción

HOBBY PRESS

ZELDA ¡QUÉ FUERTE!

Arrasa en sus versiones para Game Boy y GameCube

GUÍA DE COMPRAS
Descubre los mejores juegos para estas navidades

POKéMON ORO Y PLATA

Manual avanzado para entrenadores

¡¡Ya puedes hacerte con Pokémon Cristal!!

495 Ptas.
2,98 €

8 424094 810024 00109

Nº 109 DIC.

LLEGA EL MEJOR POKéMON



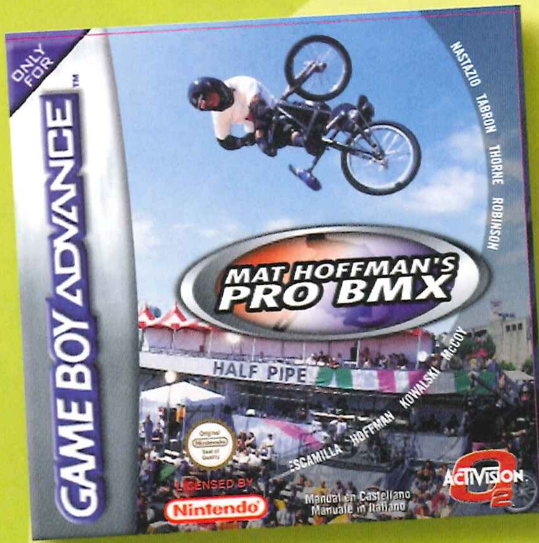
¡¡SORTEAMOS TODOS ESTOS REGALOS!!







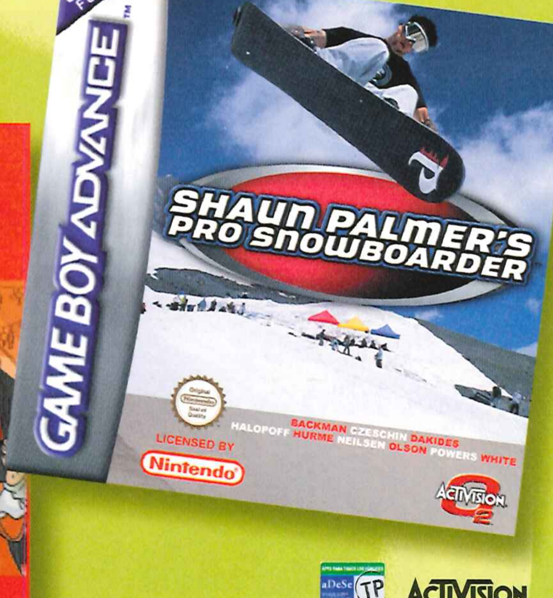
NUEVAS AVENTURAS, SENSACIONES AL LIMITE Y MUCHA EMOCIÓN TE ESPERAN EN LA CONSOLA GAME BOY ADVANCE





















DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SUMARIO Nº 109 | DICIEMBRE 2001

Reportaje

LUIGI'S MANSION

Así de fuerte empieza GameCube. Con un juego inesperado, sorprendente, diabólicamente divertido y tan jugable como, sinceramente, esperábamos. No hemos llegado al fondo de «Luigi's Mansion», pero lo que vais a leer aquí os dará una idea muy cercana de lo que será.



REPORTAJES Y PREVIEWS

Game Boy Advance sigue llevándose la palma de nuestra sección de futuro. La maquinita protagoniza un reportaje con algunos de los mejores juegos que están por venir (también en el 2002), y se adueña de previews que nos ponen los dientes largos. Leedlo en Nintendo Acción, que como siempre, sabe de estas cosas.

PREVIEW

HARRY POTTER

El recuadro de honor de las previews se lo lleva un tipo (más bien un fenómeno) que está de moda. Se llama Harry Potter, ha protagonizado cuatro libros (y un quinto que está a punto) y en breve estrenará película por todo lo alto. Nuestras Game Boy no quieren ser menos y ya se han hecho con dos versiones que enseñamos en primicia total.

GUÍAS DE TRUCOS

Si echáis de menos las guías de «Tomb Raider» y «Tony Hawk» (que sí, que tenían que haber estado aquí en este número), perdonádnos pero... es que... teníamos muchas novedades y... será el mes que viene... claro, y ahora os dejamos con Oro y Plata y con el final de Banjo, sí, la última entrega, que ya es hora.

NOVEDADES

NINTENDO 64

Poco hay que decir, que sólo hay uno este mes pero que vale por cientos. Cientos son las risas que os vais a echar jugando con él, los amigos que os vais a reunir en torno a la consola cuando lo conectéis...

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

Otras secciones

¡REGALAMOS 100 PATINETES POKéMON!

¿Cómo conseguirlos? Aquí van unas pistas: 47, 87, 169, 174, 176, 184, 197, 205, 219, 224, 238 y 248.



Staff

Director Editorial Revistas de consolas: Amalio Gómez

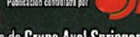
Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez (Jefe de sección)
Diseño y Autoedición: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Juan Carlos Herranz, Ismael Rodríguez, Angel L. Guerrero, Pedro Ample, Bruno Nievas, José Cobas, Sergio Martín, Annabel Espada



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Javier Tallón
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Suscripciones: Antonio Casado, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Lucía Martínez
E-mail: lucia@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4º. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4º. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ºA 46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es
Pedidos y Suscripciones: Tels. 902 12 03 41 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27 7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer

AS

«DOOM» EN LA PALMA DE LA MANO

Activision anuncia la llegada de su genial "shooter 3D" a Game Boy Advance

«Doom», el paladín del "shooter subjetivo", **título clásico entre los clásicos,** ha abierto la puerta de Advance y ha enseñado su **nuevo engine 3D** para que a todos se nos caiga un poco la baba. Así de contentos están en **ID Software y David A. Palmer Prod.** con su criatura. Ninguna como ella te sumergirá en una experiencia 3D tan frenética, ni te hará pasar **tanto MIEDO.** En este «Doom» ambos están asegurados, y nada menos que a lo largo de **24 niveles,** donde tendremos que defendernos, **evitar trampas, recoger ítems y power ups,** en fin, disfrutar como nunca. Para **multijugador** también hay buenas noticias. El juego incorporará una opción para cuatro con **ocho escenarios, y un modo cooperativo para dos jugadores en modo "single player".** ¿Llegará a España antes de fin de año? Bueno, ya está a la venta en USA, así que...



Los fans de «Doom» reconocerán (y admirarán) estas pantallas enseguida.



Subterráneos, monstruos, trampas... pura esencia de shooter 3D subjetivo.



¿Cuántos enemigos hay ahí? Todos irán a por nosotros, así que, sin piedad.

«RE», AÚN TE QUEDA POR VER

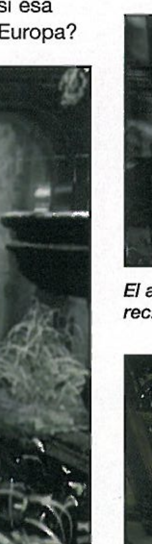
Capcom muestra nuevas e increíbles pantallas de «Resident Evil» en versión GameCube

Para los que no se creyeran la noticia que publicamos en el número 109 -el desarrollo en exclusiva para GC de la saga Resident Evil-, ya veis que el tema sigue adelante. Capcom ha publicado más imágenes de su joya, para que alucinemos con nuevos descubrimientos. Esta vez **las pantallas se han centrado en el aspecto de los zombies** y en el diseño de la mansión. Podéis apreciar el **meticuloso nivel de detalle que se alcanza en los escenarios,** lugares llenos de vida capaces de hacernos pasar muchas malas noches. Lo mismo para los **zombies, que lucen más realistas y temibles** que nunca. Menos mal que podremos usar "medicinas" contra ellos. Ahí tenéis a Chris utilizando diferentes armas. Vedlo y disfrutad. Pero esperad hasta el **22 de marzo** en Japón para probarlo. ¿Y si ésa fuera también la fecha para Europa?





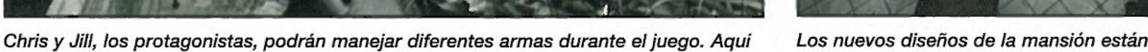
El aspecto de los zombies está siendo recreado con meticulosidad extrema.



Chris y Jill, los protagonistas, podrán manejar diferentes armas durante el juego. Aquí vemos al chaval con un cuchillo que nos ayudará a evitar algún que otro mordisco.

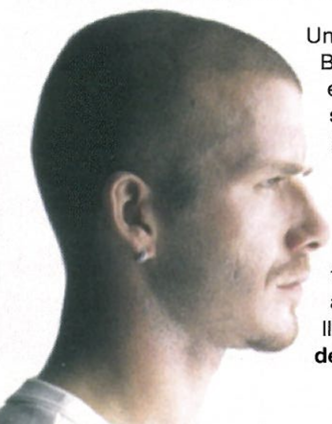


Los nuevos diseños de la mansión están dejando a todo el mundo sin habla.

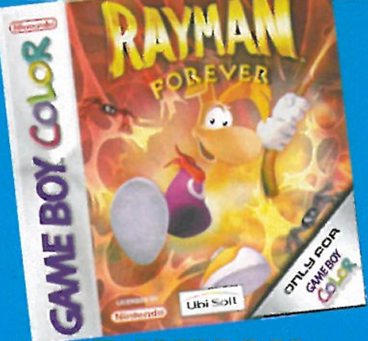


JUEGA COMO ÉL, SÉ COMO ÉL

«David Beckham Soccer» se apunta a la lista de Advance



Uno de los modos estrellas del recién anunciado «David Beckham Soccer» será "Entrena con David", un tutorial en el que el propio **Beckham nos enseñará cómo lanzar sus famosas faltas.** Con nuestra GB Advance podremos practicarlas en cualquier parte, y una vez que hayamos cogido el punto, beneficiarnos de nuestras habilidades en alguno de los **200 equipos** listos para dejarse la piel en el campo. Si os hemos puesto los dientes largos, estad preparados para el año que viene, a tiempo del mundial, recoger el cartucho de Rage. Y no acaban aquí las buenas noticias: Nintendo y Rage han llegado a un acuerdo para lanzar una **versión GameCube de este juego.** Estará lista para finales de 2002.



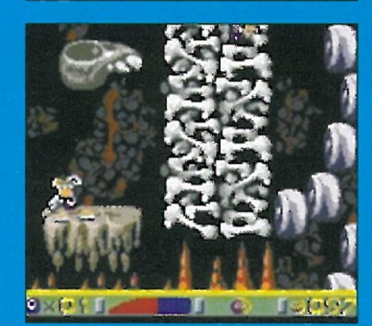
RAYMAN REAPARECE

¡Sorpresa! Rayman vuelve a Game Boy Color

Lo último de Rayman está en camino. Se llama **«Rayman Forever» y verá la luz a mediados de diciembre.** Su aspecto nos recordará mucho al que lucía en su primera aventura de Game Boy Color. Con **muchas plataformas, situaciones comprometidas** y las habilidades que conocemos (el vuelo de las orejas y todo eso). A la vista de las pantallas se nota una mayor definición en los escenarios, lo que sin duda acercará esta entrega a la versión de Advance.







¿El Rayman de siempre? Sí, pero mucho más mono. ¿A que sí?

LA GAMECUBE DE PANASONIC YA TIENE FECHA DE SALIDA

Y precio de lanzamiento en Japón: 328 dólares



Panasonic ya tiene listo su nuevo reproductor DVD. Se llama "Q" y, como ya sabréis, ¡es también una GameCube! Así es, los usuarios japoneses que quieran **jugar con su CUBE y ver pelis de DVD en la misma máquina** podrán hacerlo a partir del próximo **14 de diciembre.** Este modelo "Q" estará disponible en tiendas y a través de la página oficial de Matsushita en Internet. Allí podréis enteraros de su precio: 328 $ (alrededor de 60.000 ptas). La idea de Panasonic es producir 15.000 máquinas cada mes, y su objetivo es vender en torno a las 100.000 unidades durante el primer año. Sin fecha para el resto del mundo.

INFOGRAMES CON SEGA

«Chu-Chu Pocket» y «Columns» llegarán en diciembre a Advance

Menuda **avalancha de prestigio** va a traer Infogrames a GB Advance en breve. Empezando por **«Chu-Chu Rocket», el título que abrió internet a las consolas.** En este juego, los ChuChus (ratoncillos) y KapusKapus (gatazos) se llevan bastante mal, y los roedores han decidido huir de su planeta. Utilizando un cursor, deberemos guiarlos hasta los cohetes que les permitirán pirarse. Sus más de **2.500 tableros de juego** se repartirán en varios modos, aunque el mejor será el diseñado para **cuatro jugadores por cable.**

En cuanto a **«Columns Crown»**, ya sabéis que es **un puzzle estilo Tetris** en el que tendremos que unir tres o más gemas del mismo color. Caerán desde arriba, y tú colocarás la ficha como convengas. También con **opción multijugador,** la gran novedad respecto a sus apariciones en consolas Sega, será la recolección de gemas mágicas. Para hacerte con todas, tendrás que intercambiarlas por cable Link.

En las mismas fechas Infogrames nos traerá dos recopilaciones de Namco: **«Pacman Collection» y «Namco Museum».** Nuevos juegos con la jugabilidad histórica de los arcades más famosos de Namco. ¿Alguien ha dicho **Tekken?** No, hijo, eso es más moderno, pero viene bien que lo recuerdes, porque para principios del 2002 Infogrames nos ha prometido «Tekken Tournament».



Cursor en mano (y en pantalla) deberemos trazar el camino que permita a los Chuchus llegar hasta los cohetes. Ah, y podremos fabricarnos nuestros propios tableros.

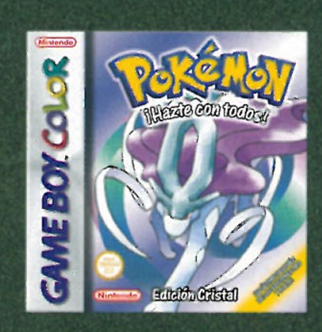


«Columns Crown» será un divertido Tetris que explotará la jugabilidad de Advance.

DESCUBRE EL MISTERIO DE LOS UNOWN EN POKéMON CRISTAL.

La última aventura de Johto para Game Boy Color.

- nueva Pokédex.
- nuevas formas de capturar a Suicune.
- juega como entrenador niño o niña.
- lucha en la Torre Batalla.





pokemon.nintendo.es



LA NARANJA MECÁNICA

Nintendo lanza en Japón un nuevo modelo de Game Boy Advance

Azul, morado transparente, blanco y rosa. Una variada oferta de colores para Game Boy Advance que en Japón está a punto de completarse con un nuevo modelo. Atentos a la combinación. Está diseñada en honor a un **equipo japonés de béisbol, el Daiei, y es naranja por delante y negra por detrás.** Ni que decir tiene que por lo demás la consola es idéntica al resto, tan potente y tan atractiva (sobre todo para los juegos). De momento, sólo en Japón.

«ATLANTIS», TAMBIÉN EN GAME BOY ADVANCE

Estará a la venta al mismo tiempo que la versión de Game Boy Color

Estas bonitas pantallas corresponden a la versión Advance de «Atlantis: el Imperio Perdido», la nueva película de Disney que se estrena el 23 de noviembre en los cines de toda España. **El juego lo ha hecho THQ y nos invita a descubrir una misteriosa civilización, la Atlántida, con un guión que correrá paralelo al film.** Se desarrollará en **18 niveles** donde alternaremos fases de **plataformas con otras de manejo de vehículos.** Así dicho suena un poco frío, pero a ver qué pensáis cuando os las veáis en misteriosas cavernas, gigantescas ciudades submarinas o barcos enormes, junto a los protagonistas de la película. Sí, además el **entorno gráfico promete bastante,** ya lo estáis viendo, así que ni se os ocurra perdéroslo.



Habrá de todo en esta aventura. Saltos, plataformas, lucha con enemigos gigantes, conducción de vehículos... y con el atractivo argumento de la peli de Disney.

MÁS SIMIOS PORTÁTILES

«El planeta de los Simios» también tendrá versión Game Boy Color

Ubi Soft lanzará las dos versiones portátiles de «El Planeta de los Simios» a **finales de noviembre.** En este número tenéis la preview de la versión Advance y, aquí mismo, la primera imagen que nos ha llegado de la de GB COLOR. La estructura y mecánica de ambos juegos será similar, con un **esquema de plataformas-aventura** que se desarrollará en escenarios basados en la película. Ya sabéis cuándo es la cita...



«TONY HAWK 3» ANIMARÁ EL LANZAMIENTO DE CUBE USA

El día 18 de noviembre, GameCube y Tony 3 estarán en las tiendas americanas

Activision quiere echar leña al lanzamiento de GameCube en Estados Unidos, y qué mejor que un Tony 3 para animar el cotarro. Dicho y hecho, **el esperadísimo pelotazo de Neversoft Entertainment acompañará a GameCube el día de su puesta de largo,** preparado para salir de las tiendas sin parar.

Esta tercera entrega confirmará a la serie Tony Hawk como el **mejor juego de skate de todos los tiempos.** Para celebrarlo, nos ofrecerá **8 enormes niveles** plagados de gente, tráfico y otros elementos interactivos (que molestarán y esas cosas), en **escenarios que parecerán reales.** Así, nos veremos haciendo combos y especiales con nuestro skate en Los Ángeles, Canadá y Tokio entre otras localizaciones. Incluso podremos "configurar" a nuestro skater con diferentes **tonos de piel, accesorios y tatuajes.** Uy, qué ganas.





Estas son imágenes reales de la versión CUBE de Tony 3. Su aspecto gráfico será demoledor, pero promete aun mayor jugabilidad.







La vida es dura para Sam, el hombre prehistórico. Después de tres horas y media a la semana de estresante trabajo, apenas le queda tiempo para dormir, comer o pintar su caverna. Así que, cuando unos dinosaurios glotones se zampan la comida que la tribu tenía almacenada para afrontar el invierno, Sam pierde los estribos. Y los descuida a lo largo de 22 niveles, contra todos los jefes de final de fase, mientras recoge comida, machaca a los dinosaurios, descubre zonas secretas, pintorescas armas y vetustos objetos.









Clásico o moderno, pero ante todo...

GAME BOY ADVANCE™





Kao es un joven canguro que procede de Australia. Es un representante típico de su especie, excepto por su inteligencia, ingenio y destreza excepcionales. Kao tiene por delante 25 niveles de gran colorido, incluídos dentro de 5 mundos, 4 niveles de transición y 5 niveles de bonificación. Kao se enfrenta a 20 enemigos distintos, a cinco jefes, así como a un gran número de obstáculos diferentes. Sobre esquís a propulsión, tabla de snowboard o simplemente a saltos y con sus puños de boxeador.






Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



¡Empieza la era GameCube!

Recomendamos leer este reportaje sólo si no os mosqueáis. El juego saldrá al mercado europeo el mismo día que la consola, es decir, en la primavera del año que viene. Pero nosotros, que tenemos amigos hasta en Coria la Nueva, ya la tenemos... con su «Luigi's Mansion». Y ya hemos jugado, y vosotros no (sin mosqueaaarse).

LUIGI'S MANSION



Cuando aún no teníamos nuestra Game Cube y buscábamos ansiosos todas las pantallas, vídeos y textos posibles, el juego que más flipados nos dejó fue «Luigi's Mansion». Y ahora que tenemos aquí consola y juego, creemos que lo mejor es enseñároslo todo, aunque falten meses para que podais comprobarlo.

Ver para creer

A quien no ha visto un juego de Game Cube en vivo, quizá le sea difícil creer que el término suavidad dejará de existir a la hora de definir el movimiento. Porque ahora **el movimiento sólo podrá ser "real"**. Es decir, que los programadores no tendrán que esforzarse mucho a la hora de trabajar movimientos de cámara en los juegos que utilicen polígonos (todos los usarán, en mayor o menor cantidad), o en la animación de personajes, pues la velocidad de procesamiento permitirá el **máximo detalle en texturas**, por mucho y muy rápido que se muevan. Y, hablando de texturas, también debemos **tener en cuenta la resolución** de la consolita. La calidad de imagen será tal que, **en una televisión normalita, no llegaréis a ver todo el detalle que ofrece el cubo**. También podéis ir olvidando el término "popping", aquello de que aparecen de pronto polígonos enormes que hace un segundo no existían. No será el caso de «Luigi's Mansion», porque casi todo el juego se desarrollará en interiores. Pero tampoco podrá aplicarse la palabrita en «Wave Race Blue Storm» (también jugado por aquí, ya os contaremos), pues, por muy lejos que queden ciertos



El lado oscuro. La sombra más real que hemos visto hasta hoy es la de Toad sobre el hombro de Luigi. Y ambas se proyectarán, unidas, en la pared. Como Zeus manda.



Calidad total. Y por si no bastaba con la luz, una tela siendo aspirada y su reflejo pertinente. Todo a la vez y sin problemas.



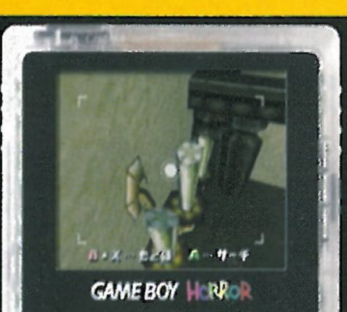
¡Una llave! El premio normal por limpiar una habitación de fantasmas será una llave, que abrirá otra habitación... y así.

¡He visto la luz!



Y cómo se apreciarán las diferencias entre iluminaciones. No hay más que ver el foco de la linterna, que dejará el resto del decorado en penumbra, y las llamas, que alumbrarán con delicadeza cada rincón de la habitación. Todo en tu televisor.





Las velas se podrán apagar, y nos servirán de cobaya para apreciar el cuidado que se ha puesto en todas las fuentes de luz. Incluso en la GBHorror se apreciará.

LUIGI ABRIRÁ A NINTENDO LAS PUERTAS DE UNA NUEVA ERA: LA DE LA ABSOLUTA PERFECCIÓN TÉCNICA



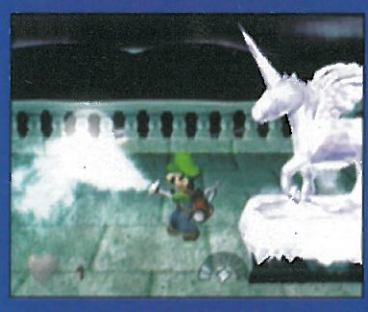
¡QUÉ MIEDO! La tensión del juego se mascará al abrir cada puerta. La mano de Luigi, en primer plano, con un perfecto tratamiento de luz, sombras y reflejos, temblará, transmitiéndonos su elevada "mieditis".

elementos de los paisajes, **siempre estarán presentes**, y con un grado de detalle máximo. En cuanto al formato de los juegos, parece que **Miyamoto ha conseguido lo que quería**. Existirán tiempos de carga, sí, pero nunca interrumpirán el ritmo del juego. En resumen, que, hasta la fecha, todo lo visto en Game Cube parece ser **técnicamente perfecto**. Pero, para impresión, la de jugar por primera vez con Luigi.

¡Luigi, eres el mejor!

El nuevo estandarte de Nintendo lo tendrá todo a favor para alcanzar la gloria. Empezaremos a alucinar por las luces y correspondientes sombras en tiempo real, los deslizantes movimientos de los fantasmas y objetos al ser aspirados, la redondez de todos los personajes... ¡buf! La repera en verso dodecasílabo elevada a "n". Pero lo mejor es que todas las virtudes técnicas que ofrecerá GC son las responsables de su alto valor jugable. **Técnica y jugabilidad estarán directamente relacionadas** porque, por ejemplo, la linterna que llevará Luigi es un elemento sin el cual, no podríamos jugar a explorar una mansión sumida en la oscuridad. Y la linterna alumbrará con todas las consecuencias, chavales. Enfocadla hacia una estatua y **la luz la inundará de manera real**, mostrando sus volúmenes con un perfecto degradado de luz. También el aspirador, que parece ▶

Unos puntos de vista muy inteligentes

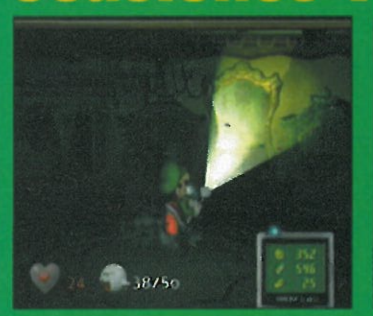


Cercano y lateral. *Se usará cuando no haga falta abarcar espacio porque el peligro esté cercano. Será el usual.*



Lejano y superior. *El propio juego se encargará de elevar y alejar la cámara en un tris. Y sólo cuando haga falta.*

Yo... yo... en ocasiones veo de éstos



Alumbra, que no aparece. *Los muy puñeteros de los fantasmas, no se manifestarán si los iluminas directamente con la linterna. Aquí parece que no hay nada, ¿verdad?*



¡Ahí está el condenado!. *¡Y qué feo es, válgame! Pero para poder aspirarlo (eliminarlo) deberá darle primero la luz, así que, empieza a ingeniártelas con los elementos de la habitación.*

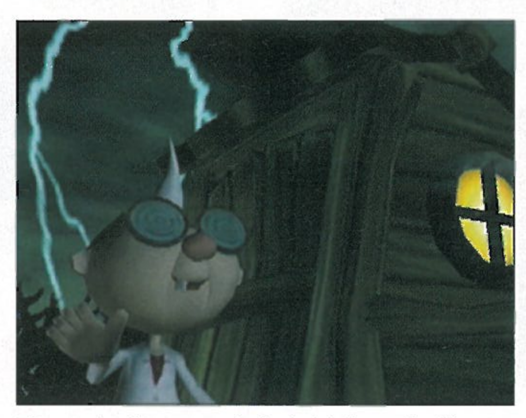
Game Boy Horror



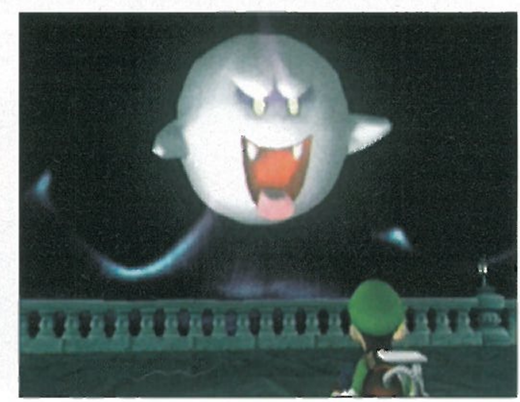
Igual, pero en GameBoy. *No nos confundamos. Game Boy Horror no está a la venta. Es un aparatito que llevará Luigi en el juego, para comunicarse y examinar la mansión desde una vista subjetiva. Los gráficos, pedazo de detalle, se adaptarán a la resolución propia de GBC.*



Luigi notará la presencia de fantasmas también por la baja temperatura. Como en la película "El 7º Sentado".



Este es el señor que ayudará a Luigi. Es un científico con muchos conocimientos y una rara pinta de... "cuñao".

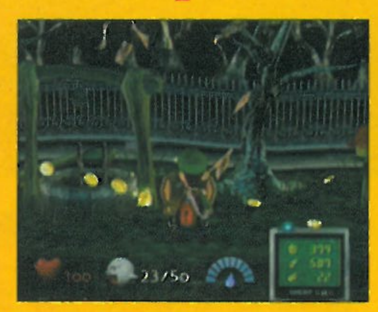


Los enfrentamientos con enemigos finales, como este Boo gigante, irán precedidos de secuencias animadas.

LA JUGABILIDAD DE «LUIGI'S MANSION» SERÍA IMPOSIBLE DE CONSEGUIR SIN UNA GAME CUBE.

▶ directamente sacado de la película "Los Cazafantasmas", serà responsable de que podamos admirar la potencia del cubo. Los fantasmas, bueno, pues oye, se suponen pedazos de ectoplasma y el efecto real de un bicho de esos siendo aspirado, pues no sabe uno cómo sería. Pero... **engancha una cortina, o un mantel. Se comportará, pues... como una tela**. Sencillamente. ¡¿Dónde porras están los polígonos?! Pues estar, estarán, pero no habrá quien los note, hijo. Y el juego, una vez acostumbrado al nivel técnico, te seguirá flipando por sus enrevesados **puzzles**, la **tensión** ininterrumpida, la **variedad** de enemigos... Pero eso lo contaremos más adelante. Ánimo, ya falta menos.

El aspirador, todo un invento



Está claro que aspira, ¿no? Como el de casa, sí. Así que, como en la realidad, las monedas y billetes, "p'al que barre".



Pero su función principal será la de tragar fantasmas. Cuando los puntos lleguen a cero, adiós al ectoplasma.



Pero, curioseando, uno se da cuenta de que todo recibe el efecto de aspiración. El jarrón se tambaleará si lo aspiramos.



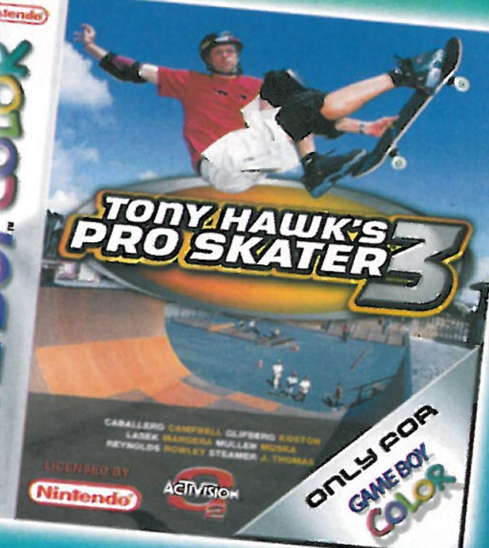




Y, siguiendo con la curiosidad científica como base, se nos ocurrió acercarnos a una cortina. Empiezas a aspirar y ves que la cortina ondea con el aire. Y te mueves y... ¡la llevas de un lado a otro sólo con aire! Y los manteles, igual de reales. ¡Qué flipe!







ACTIVISION.

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP

ACTIVISION.

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP

ACTIVISION.

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS aDeSe TP

DEPORTES, ACCIÓN Y AVENTURA PARA TU GAME BOY COLOR ESTAS NAVIDADES





ACTIVISION.



THQ



DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3ª. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

LO QUE VERÁS EN ESTE REPORTAJE

- ☑ Historia de una leyenda
- ☑ Primeras imágenes de Zelda en GameCube
- ☑ Oracle of Ages y Seasons, en detalle
- ☑ De Pokémon a Zelda: parecidos razonables

...y consigue uno de los 10 PACKS ZELDA AGES Y SEASONS SPECIAL EDITION que regalamos.

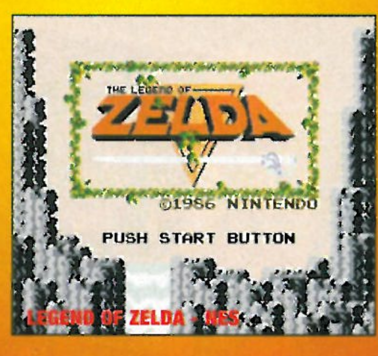
ESPECIAL LEGEND OF ZELDA



Link, versión CUBE según nuestro colaborador Pedro Ample

Aprovechando que acaban de salir a la venta dos nuevos cartuchos de Zelda para GB Color, vamos a rendir un homenaje a uno de nuestros juegos favoritos de todos los tiempos. Si no conocéis esta genial creación, aprovechad ahora para empaparos. Si os suena de algo, entonces disfrutaréis como locos. Y ahora, vamos a por la historia del juego.

☑ Historia de una "legenda"

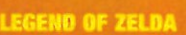


LEGEND OF ZELDA - NES



THE ADVENTURE OF LINK - NES


A LINK TO THE PAST - SNES



LEGEND OF ZELDA

- Lanzamiento: 1986
- Consola: NES

Se convirtió en el juego de aventuras por excelencia, gracias a su poderosa mezcla entre acción y una intrincada trama. Estrenaba un sistema para salvar partida que permitía continuar exactamente donde lo habías dejado.

THE LEGEND OF ZELDA
The Adventure of Link

- Lanzamiento: 1987
- Consola: NES

Quizá el título más decepcionante de la saga. La idea de añadir elementos RPG no cuajó. Bueno, en realidad tampoco cuajaron el sistema de batalla y el complicado diseño de niveles. Eso sí, cuenta con la calidad de todos los Zelda.

THE LEGEND OF ZELDA
A Link to the Past

- Lanzamiento: 1991
- Consola: SNES

La nueva producción era lo que los fans demandaban, sobre todo tras el chasco de la última versión de NES. Regresaba a la perspectiva superior con un mayor enfoque en la resolución de puzzles. Un juego larguísimo...



THE LEGEND OF ZELDA
Link's Awakening

- Lanzamiento: 1993
- Consola: GBC

La aventura se desarrolla en Koholint Island, una remota tierra, y no hay ni Gannon ni Triforce. La aventura atrapó a miles de nuevos usuarios. Fue tal el éxito del juego, que cinco años más tarde nos llegó una versión para GB Color.

THE LEGEND OF ZELDA
The Ocarina of Time

- Lanzamiento: 1998
- Consola: N64

El juego nos descubre un nuevo mundo de posibilidades. Es una aventura equilibrada y llena de ingenio, con una ejemplar interacción con los objetos. El único punto negro: que los textos están en inglés.

THE LEGEND OF ZELDA
Majora's Mask

- Lanzamiento: 2000
- Consola: N64

El juego gira alrededor de las máscaras, y el objetivo es salvar la Tierra en 72 horas. El tiempo asume un rol crucial en esta aventura, lo que penaliza la jugabilidad. Pero Ofrece ideas interesantes, y unos gráficos explosivos.

El espectáculo de Zelda en GameCube



MIYAMOTO NOS CUENTA QUÉ CAMBIA EN EL NUEVO ZELDA DE GAMECUBE Y PORQUÉ.

Continuamos este monográfico de Zelda hablando del futuro. Qué mejor ocasión para traeros **todas las pantallas del vídeo que se proyectó en el Spaceworld** con la imagen del nuevo Zelda, y de paso declarar nuestra opinión sobre el tema: **a nosotros nos encanta el look.** Quede claro, porque ya se ha suscitado un debate sobre cómo debía haber sido (o debe ser, quién sabe), la nueva criatura de Miyamoto. Y como él mismo reconocía en una entrevista que mantuvimos, **"yo también temía que muchos usuarios estuvieran esperando una orientación más realista de Zelda en GameCube".**

El futuro va por aquí

Sin embargo el giro ha sido extremo. El nuevo Zelda **parece moverse en una película de dibujos animados** que sin duda consigue la "difference" que persigue Nintendo. Primero desde luego en su aspecto, empezando por el propio Link, que ha cedido su presencia redondeada en favor de un **look más divertido e ingenuo.** Las situaciones, los personajes, los efectos tan de "cartoon", todo irá en esa línea. Cambiando la seriedad algo más rígida de los polígonos 3D por el desparpajo y la sorpresa de las series de animación.

Miyamoto tiene todo esto muy claro, y si no leed su razonamiento. "Como ocurre en el cine o en la industria de la animación, **sabemos que hemos llegado al final de una etapa cuando todas las creaciones parecen similares entre sí.** Quizá los más fans sí vean diferencias entre determinados juegos, pero a la gente normal le parecerá que estamos haciendo siempre lo mismo. De modo que ir en la misma línea que el resto, aunque sea mejorando el producto, carecía de sentido. Por eso hablé con mi equipo sobre esto y sobre la edad que podría tener ahora Link. Y les dí toda la libertad posible. Elegí este nuevo rumbo después de escuchar todas sus opiniones. Y ahora el desarrollo sigue adelante". Pero Shigeru sabe que corre riesgos y por eso, "para satisfacer a todo el mundo, **estoy poniendo toda mi atención y cuidado en hacer de Zelda una experiencia única".** Eso no lo dudaba nadie, maestro.



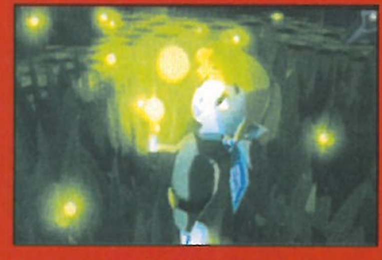
No es sólo Link quien cambiará su imagen y personalidad, todo el juego dará un vuelco radical hacia este estilo "cartoon".



Las pantallas están capturas del último vídeo de Zelda GC que se emitió en el Spaceworld. Aún así, ¡menuda calidad!



A Nintendo Acción le encanta el nuevo look de Zelda, y si muchos de los que opináis lo contrario lo pensarais bien, enseguida caeríais en la cuenta de que este Zelda debía ser diferente. Tenía que mostrar la potencia de la máquina de otra forma. Así.





Se puede apreciar que Link tiene una edad indefinida en esta versión, algo que le preocupaba bastante a Miyamoto.

Todas las claves de Ora

Si después de leer nuestras reviews de estos dos juegos, aún te quedan dudas, LEE ESTO. Son unas clavecitas la mar de majas para que te enteres de lo que hay dentro de los nuevos ZELDA.

1 LOS ANIMALES

No, no vamos a hablar de tus primos. Nos estamos refiriendo a tres criaturas que te ayudarán durante el juego. Bueno, eso si antes les ayudas tú a ellos. La justicia universal, que funciona muy bien.



Ricky, el canguro

Ricky requerirá primero que **encuentres sus guantes.** Una vez que se los lleves, podrás montar en él para **sortear desniveles de terreno** (el chaval salta como un cangu... ¡como un sapo, qué porras!), **defenderte** mediante sus poderosos puñetazos y **saltar el doble** de longitud.



Mosh, el oso

El **oso azul con alitas** es un revoloteador. Pulsando "A" podrás **sortear agujerazos** de hasta cuatro cuadros de longitud. Y también, si se deja caer desde el aire, pega unos "posaderazos" que desmontarán a los enemigos circundantes. Eso sí, **no aguanta el agua ni en pintura.**



Dimitri, el anfibio

Este **Dodongo** es un anfibio. En tierra, pega algún que otro útil topetazo. Pero en el agua, se luce. **Puede llevarte en el lomo mientras nada por aguas profundas.** Esto, más su capacidad para trepar por cascadas (menuda fuerza), te llevará a lugares increíbles, dentro de la aventura.

2 EL MUNDO DE LOS SUBROSIANS

Hay una civilización entera viviendo bajo tus pies. Y tú sin enterarte, pero tranquilo que ha llegado el momento.





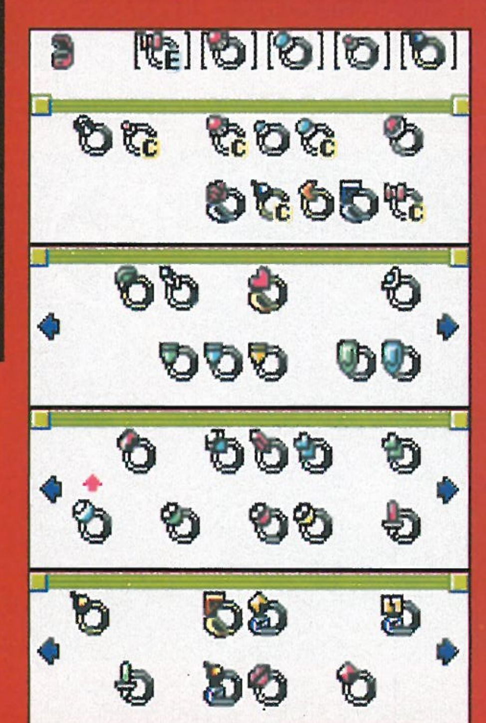
Son unos **tipos pequeñitos y encapuchados que viven bajo tierra.** Pero bien abajo, vamos. Tanto, que la lava inunda parte de su espacio habitado, los volcanes no paran de escupir, y... y a ellos les gusta. Incluso se dan bañitos de lava, de vez en cuando. **Es todo un mundo, diferente al de la superficie, en el que las monedas no valen para nada, sólo las pepitas.** Las encontrarás usando la pala a discreción, y las podrás usar en su tienda. ¿Te sorprende que tengan tienda? Bueno, que sepas que ahí abajo hay una verdadera civilización, con sus rarezas, pero organizada.



3 LOS ANILLOS

Para hacerte con poderes maravillosos, Oracle of... pone en tus manos estos imprescindibles y maravillosos ítems.

La gran novedad de ambos Oracle respecto a DX son los anillos. Sólo puedes equiparte uno, y según la caja de anillos que tengas, podrás llevar más, o menos (lo mínimo es uno, claro). El caso es que **hay 64 que encontrar.** Y **sus poderes son variadísimos:** darte la apariencia de un enemigo, multiplicar el daño que hagas, reducir el que recibas, disminuir el retroceso al recibir un golpe, impedir que las bombas exploten en tus manos... un montón de cositas que resultan utilísimas en ciertos momentos.





¡¡Guau, nada menos que 64 anillos por localizar!!



Los anillos son una de las claves más interesantes del juego.

cle of Ages & Seasons

4 LOS ENEMIGOS FINALES

Usa tu fuerza, pero antes dale un poco al coco. Los jefes, en Oracle of... necesitarán que seas un poco más zalamero, y que los mimes y averigues sus puntos flacos.

Bueno, finales e intermedios. **En cada una de las mazmorras existe un jefecillo, que abre un teletransporte** (así, si te da por salir de la mazmorra un rato, no te la patearás de nuevo) y el **jefazo**, el último, el gordo. Ambos tienen un método para cargárselos, que deberás adivinar usando el ingenio y las habilidades de Link disponibles en ese momento. Si te ataca un bicho acuático, lo lógico es usar fuego contra él. Pero el fuego no prende en el agua, así que, primero habrá que sacarlo de su charca a base de espadazos, o cogiéndolo a pulso (si tienes la habilidad, claro). En fin, que cada uno es un mundo, y perderás más de una vida...averiguando cómo hacerle frente.








5 MINIJUEGOS

Y además de todas las misiones gordas, tenemos tonterías pequeñinas que hacen aún más variado el desarrollo. Estos son algunos de los minijuegos que encontrarás.



Los guantes

Para conseguir que Ricky te ayude, primero debes hacerte con los guantes. Y resulta que los tiene este tío tan redondo (aquí, en la pantalla de al lado), que no te los dará así como así. Lo dicho, que a base de puñetazos debemos sacarle del ring. Y no os confiéis, que él pega bien fuerte.



El Baile

Los molones Subrosians son unos músicos de órdago. A esta especie de topos les gusta cantar y bailar, e incluso que los extraños participen en sus fiestorros. **Deberás seguir el ritmo que te marquen a botonazo limpio.** Si no yerras una sola vez, te llevarás un premio gordo.



Una de béisbol

Este minijuego es una especie de reto de los lugareños. Consiste en **pegar con la espada a una piedra.** Dependiendo del color del icono que destroces, te llevarás más o menos puntos. Y a más puntos, ya te lo puedes imaginar, mejor premio.

6 SECRETOS



No todo está en avanzar. Si dejas de lado, sólo un ratito, tus misiones y te dedicas a curiosear, descubrirás que los Oracle guardan muchos secretos para los jugadores perseverantes.



Agua va...

Cuando nades por ahí, **prueba a sumergirte en todos lados.** Un lugar como el de la imagen, tan simple y que parece que no tiene nada...



Agua viene

...te llevará a una gruta secreta si te sumerges. Una vez dentro, además, siempre hay premio. En este caso, uno bastante gordo. Pero no, no os lo vamos a reventar, ¿verdad?



Arbusto

Y, por supuesto, en tierra, más de lo mismo. En muchos de esos lugares a los que no hay por qué acercarse, los **arbustos y las piedras portátiles guardan entradas secretas a cavernas...** con premio, siempre.

☑ De Pokémon a Zelda

Ya has terminado tu edición Cristal. ¿Has pensado que juego podría satisfacer tus ansias de RPG, aventura, exploración y coleccionismo? Para nosotros, sin duda Zelda: Oracle of Ages/Seasons. Aquí tenéis algunas razones que demuestran que ambos juegos tienen más en común de lo que parece.

UN EXTENSO MAPEADO

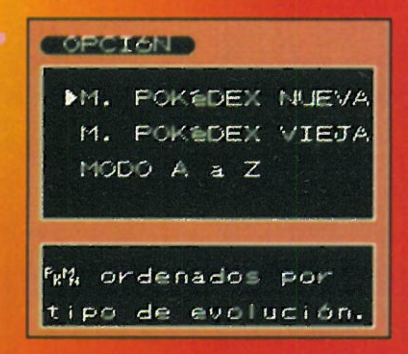
Moverse por el mundo Pokémon supone visitar muchas ciudades y, cuando ganas al líder del gimnasio, seguir adelante como quien lava. **En Zelda,** la cosa no es muy diferente. Según vayas superando mazmorras, podrás acceder a nuevas zonas del mapa, antes inaccesibles.





LA MECÁNICA INVITA A COLECCIONAR

En Pokémon, Pokémon, en Zelda, anillos. Ambos juegos permiten un intercambio de elementos coleccionables entre los afortunados poseedores del cartucho en cuestión. Aunque en Zelda, los anillos son algo menos importantes que encontrar un nuevo Pokémon.

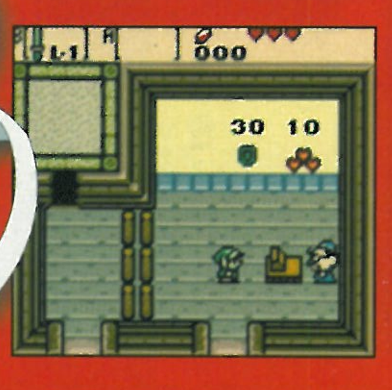




LA VISTA CENITAL MANDA EN LOS DOS

Ambos juegos tienen una visión del mundo similar. Aunque en Pokémon no pegarás espadazos, la forma de explorar es exactamente la misma. Si quieres saber qué pone en un cartel, por ejemplo, con Link o Ash debes pegarte a él para leerlo.



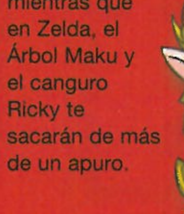


LOS SECUNDARIOS, MUY IMPORTANTES

Gracias a la ayuda que te prestan ciertos personajes en el camino, podrás avanzar o recoger ítems interesantes. En Pokémon, Lance y Oak son fundamentales mientras que en Zelda, el Árbol Maku y el canguro Ricky te sacarán de más de un apuro.









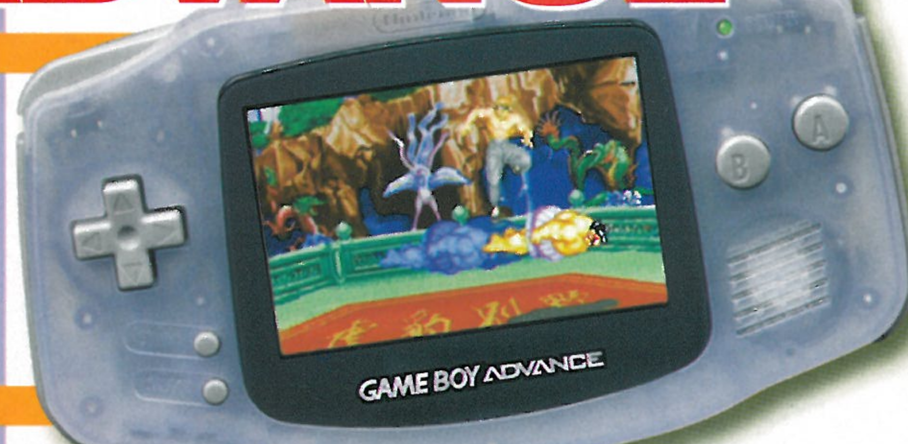


THE LEGEND OF ZELDA ORACLE OF
10 PACKS
CONCURSO
Participa y gana uno de estos estupendos packs
LIMITED EDITION
1 pegatina protectora de GB Color
1 pegatina protectora de GB Advance
2 pins
1 juego Zelda Oracle of Ages
1 Boomerang
1 juego Zelda Oracle of Seasons
1 camiseta
GAME BOY COLOR
Pregunta
¿SABRÍAS DECIRNOS EL NOMBRE DE DOS RAZAS DEL MUNDO DE ZELDA?
Bases del concurso
❶ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre "CONCURSO ZELDA ".
❷ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente se seleccionarán DIEZ que ganarán un lote compuesto por: Juego Zelda Oracle of Ages, Juego Zelda Oracle of Seasons, Camiseta, Boomerang, 2 Pin's y 2 Pegatinas protectoras para GBADV y GBC. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.
❸ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 16 de Noviembre de 2001 y 17 de Diciembre de 2001.
❹ La elección de los ganadores se realizará el 18 de Diciembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2002 de la revista Nintendo Acción.
❺ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.
❻ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.
GAME BOY COLOR
Nintendo
www.nintendo.es
Cupón de participación
Nombre / apellidos:
Dirección:
Localidad:
Provincia:
CP:
Teléfono:
Respuesta: /

PRÓXIMAMENTE, EN LAS MEJORES PANTALLAS

LAS NOVEDADES MÁS EXCITANTES DE GB ADVANCE

Recogemos los últimos títulos anunciados para Game Boy Advance. Si queréis echar un ojo al futuro, leed estas páginas.



BACKTRACK

TELEGAMES | SHOOTER



En el papel de Jim Track debes infiltrarte en una **base extraterrestre** para acabar con los alienígenas que están convirtiendo a los humanos en androides. El juego se desarrolla en **primera persona, con una vista subjetiva** que no impide los movimientos rápidos y suaves. La fórmula se ha puesto de moda, así que pronto veréis unos cuantos juegos en este plan. Lo que diferenciará a éste es su **buen humor**. Con deciros que una de las 9 armas en juego es un aspirador. De momento **no hay fecha de llegada.**

BANJO - KAZOOIE

NINTENDO/RARE | AVENTURA/PLATAFORMAS

Desde que Game Boy Advance está en la calle, muchas peticiones de un Banjo portátil han llegado a las oficinas de Rare. Bien, pues aquí está la respuesta, un juego que **resultará familiar a los que han probado sus dos entregas en N64**, pero que promete innumerables **novedades:** más puzzles, más mundos, más personajes... Llegará en el **2002.**

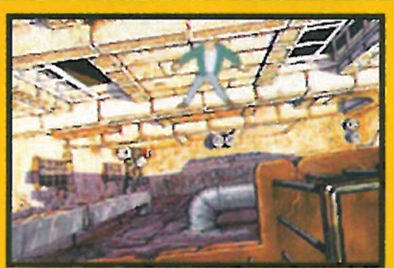




BROKEN SWORD: KNIGHT OF TEMPLARS

BAM! | AVENTURA

George Stobbard, turista, toma tranquilamente un café en un bar de París, cuando alguien disfrazado de payaso entra en el local y deja un objeto en el mostrador. El objeto explota y la vida de George cambia radicalmente. A partir de ese momento se dedicará a recoger pistas que le lleven a dar con la clave de esta historia. Así, para George habrá comenzado una **aventura cargada de puzzles, con un hilo argumental** intenso, mucha gente con la que hablar, pistas que seguir... y todo ello sobre un entorno, ya veis, espeluzante. Sí, a principios de 2002.



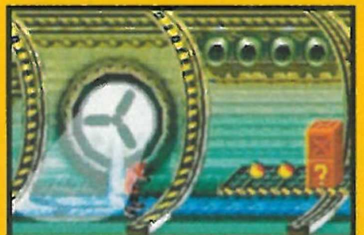






CRASH X/S

VIVENDI UNIVERSAL PUBLISHING | PLATAFORMAS/ACCIÓN

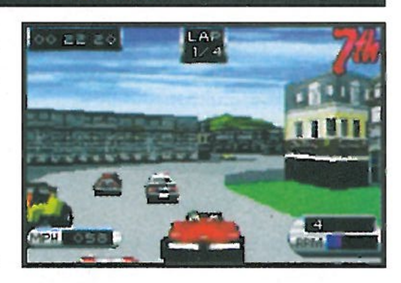


El malvado Dr. Neo Cortex ha utilizado su rayo láser especial para **convertir a los habitantes de la Tierra en piezas de fruta.** Crash Bandicoot, héroe de profesión (aquí Crash, aquí unos amigos) será el encargado de buscar el remedio: unos cristales repartidos por los **20 mundos** del juego, que juntos activan una máquina capaz de volver todo a la normalidad. Se avecina pues un buen juego de plataformas y acción en el que habrá fases de **scroll lateral, otras en 3D** y hasta "cara-a-cara" con cazas de guerra. Y en cuanto a escenarios, desde la selva Maya al frío Ártico, con Crash vamos a conocer el mundo. En el 2002, claro.

CRUIS'N VELOCITY

MIDWAY | CARRERAS

A **principios de diciembre** llegará este clásico de la velocidad con una buena carta de presentación. **Diez coches** para elegir, zumbando a todo trapo por **14 circuitos** (que irán desde Las Vegas a Marte) es sin duda eso, una buena carta de presentación. Además ya sabéis a la velocidad que se mueven la Advance... y los de Midway.



DEXTER'S LABORATORY

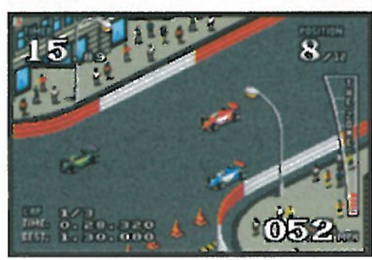
BAM! | AVENTURA DE PUZZLES

La hermana de DEXTER'S la ha vuelto a liar. Ha utilizado la máquina de clonar que ha inventado su hermano para copiar cientos de "Dee Dee". Tu misión es tratar de detenerlas en **8 mundos diferentes,** todos con el genial aspecto que veis en las imágenes. Llegará en




DRIVEN

BAM! | CARRERAS




La película de Stallone va a ser un exitazo, y por la pinta que tiene la versión que ya ultima Crawfish, el juego también va a volar alto. En él seremos los pilotos de uno de los **seis equipos** en competición que pugnan por hacerse con el trofeo. El diseño de la carrera sigue una **vista isométrica** y según parece los bólidos podrán utilizar ítems extra. A juzgar por las imágenes, el listón técnico estará bien alto, y la jugabilidad, con un modo multiplayer planteado, también nos atrapará. Llegará en **diciembre.**

FIRE EATERS

LOST BOYS | BEAT'EM UP




Esta sorpresa con tan buena pinta es un **beat'em up** en la mejor tradición del género. Nuestro objetivo será encontrar las páginas perdidas de un libro poderosísimo, y para ello podremos elegir entre **11 luchadores,** diseñados con unas innovadoras técnicas 3D y una inteligencia artificial que irá más allá de lo visto en Advance. La búsqueda se alargará por **11 escenarios** en los que pondremos a prueba toda una gama de combos y movimientos especiales.

FROGGER ADV.

KONAMI | PLATAFORMAS

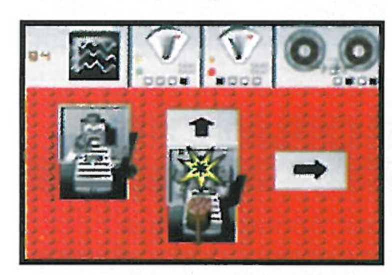
«Las Aventuras de Frogger» nos invitará a ayudar a esta joven rana a recorrer el largo camino hasta el Templo de la Rana, donde debe acudir para salvar el pantano. **La ruta será larga pero vistosa, y además nos vamos a divertir:** Frogger podrá saltar, deslizarse y lanzar su lengua, pero habrá que practicar porque nos esperan **15 niveles** nada menos. Aunque las técnicas de rotación y escalado que se han utilizado, y los gráficos pseudo 3D animarán lo suyo. En **noviembre** a la venta.




LEGO ISLAND 2

■ LEGO ■ AVENTURA

Si habéis jugado a «Lego Island«, preparaos para subir la potencia. Si no, os espera una isla donde podremos construir, explorar, correr, con **18 minijuegos y 56 personajes de Lego** diseñados exclusivamente. Estad atentos, sale ¡ya!





KAISERTAL

■ LOST BOYS ■ SHOOT'EM UP



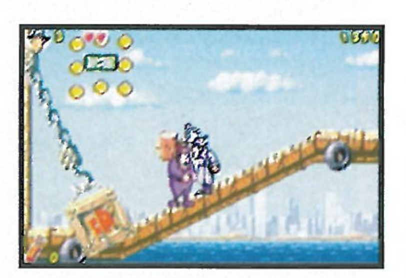


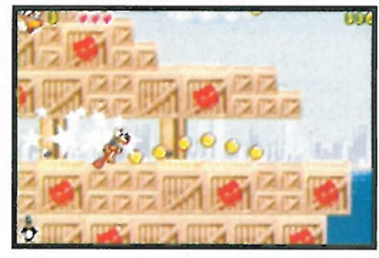
La compañía holandesa **Formula** trabaja en un **shoot'em up explosivo** cuyas primeras pantallas estáis viendo arriba. «Kaisertal» presentará **9 niveles de batalla sin tregua** contra una fuerza alienígena que ofrece otros tantos jefes finales. El scroll parallax te dejará sin aliento, aunque lo más increíble del juego es que se hará de día y de noche con iluminación en tiempo real. Habrá además condiciones meteorológicas variables, un arsenal impresionante y ¡¡más de 50 enemigos que tratarán de pararte!!

GADGET

■ LSP ■ PLATAFORMAS

A **finales de noviembre** tenemos una cita con un divertido juego de plataformas en el que por un momento nos convertiremos en el "teatrero" Inspector, o también en su sobrina, ¡o en su perro! Sí, cada uno tendrá sus movimientos únicos.





STARFIGHT

■ BAM! ■ SHOOT'EM UP

En **rigurosa primicia** traemos hasta aquí estas pantallas del nuevo shooter espacial que va a romper moldes. Como veis, los gráficos tienen **apariencia poligonal** impresionante, y los movimientos parecen fluidos y suaves. Empapaos de las imágenes, porque no se sabe mucho más, excepto que estará listo a mediados del año que viene.







KAO THE KANGAROO

■ TITUS ■ PLATAFORMAS





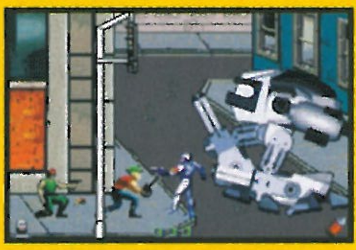


El canguro de Titus, protagonista de superventas para PC y Dreamcast, tiene todo listo para saltar a la pantalla portátil. De eso precisamente, de saltos, tendrá un sinfín el juego. Aunque Kao podrá hacer muchas más cositas, como **golpear con sus puños o deslizarse por la nieve** a toda velocidad. El caso es que a **base de saltos y puños** tendremos que ir avanzando por los preciosos decorados diseñados por Titus. Esa será la otra clave del juego, su calidad técnica, especialmente la cara gráfica. Pronto podréis comprobarlo vosotros mismos, cuando Virgin lance el cartucho a **principios de diciembre.**

ROBOCOP

■ TITUS ■ BEAT'EM UP

Tras las primeras versiones, algo decepcionantes, Titus ha decidido **aplazar la llegada** de su "bestia" hasta **abril de 2002.** Así, aunque aún no sabemos qué aspecto tendrá la edición final, sí que parece claro que la mecánica será la de un **beat'em up, con el héroe metálico recorriendo la ciudad** desde una **perspectiva lateral** y poniendo a prueba su puntería... y su traje de acero. Las pantallas que veis aquí corresponden a la última versión que ha caído en nuestras manos, y ya se puede apreciar un aspecto gráfico bastante prometedor. De todas formas, aún hay tiempo.



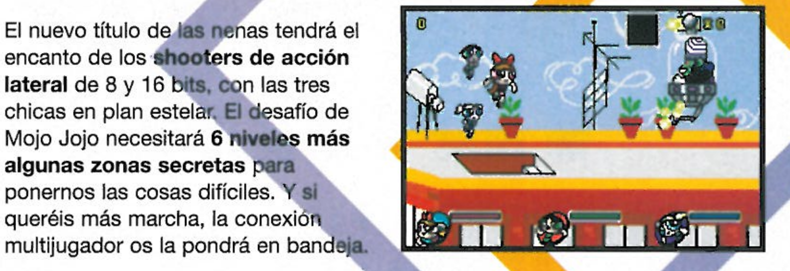




SUPERNENAS MOJO JOJO

■ BAM! ■ SHOOTER

El nuevo título de las nenas tendrá el encanto de los **shooters de acción lateral** de 8 y 16 bits, con las tres chicas en plan estelar. El desafío de Mojo Jojo necesitará **6 niveles más algunas zonas secretas** para ponernos las cosas difíciles. Y si queréis más marcha, la conexión multijugador os la pondrá en bandeja.



HOUSE OF THE DEAD

■ PINBALL ■ SEGA

El primer pinball exclusivo Advance estará listo en **marzo de 2002.** Sega lo ha presentado en el Tokio Game Show y la crítica se ha quedado tan alucinada como vosotros. Con esos tableros y las figuras animadas, seguro que nos lo vamos a pasar de miedo con este juego.





RUGRATS

■ THQ ■ PLATAFORMAS

Los Rugrats se estrenan en Advance con una **interesante aventura** en la que tendrán que demostrar, ellos, los chavales, que pueden trabajar juntos. La escusa es que Angélica ha robado todas las cosas de los bebés, y éstos tienen que hacer lo posible por recuperarlos. Eso incluye mucho **plataformeo, recogida de ítems y exhibición de poderes Rugrats,** que molarán todo.

«Rugrats Castle Capers» estará a la venta dentro de nada, finales de noviembre o principios de diciembre.





TEKKEN ADVANCE

■ NAMCO ■ LUCHA











Sorprendidos, ¿verdad? En un estudio de Namco aún andan haciendo lo posible por sorprenderos más. Están trabajando sobre la base del **«Tekken 3» de PS,** llevándolo a **dos dimensiones con apariencia 3D:** la idea es que el ring rote y la cámara haga zooms hacia los luchadores, más o menos como ocurría en el «Ready to Rumble 2» de Midway. Bueno, aunque a estas alturas ya sabéis de qué hablamos, la criatura se llama **«Tekken Advance»** y va a poner en juego **nueve luchadores y un espectacular modo versus** para dos jugadores. Namco quiere tener el juego listo para este noviembre al menos en Estados Unidos; Europa tendrá que esperar hasta el 2002, nos tememos.

Pero hombre, ¿qué haces leyendo sin gafas?

HARRY POTTER

Límpiate los binóculos, que esto que se acerca es grande. Harry Potter promete aventuras en un mundo mágico y... como ves, muy "majico".

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- AVENTURA
- NOVIEMBRE
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **EA GAMES**
- Origen del Juego: **USA**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

La primera novela, **«Harry Potter y la Piedra Filosofal», fue gestada por J. K. Rowling en un tren,** viajando de Manchester a Londres. En unas horas, su cerebro creó un mundo lleno de magia y peligros, y la mayoría de los personajes bajaron del tren junto con ella en King's Cross. **Escribió la novela en pubs, por las noches, cuaderno y bolígrafo en mano.** Y lo mejor es que escribía por placer, nunca pensó que tal narración llegase a gustar a millones de personas en el mundo.

ÉXITO SEGURO

La compenetración de EA **con la Warner,** responsable de la película, resultará en un juego bueno... y con nombre.

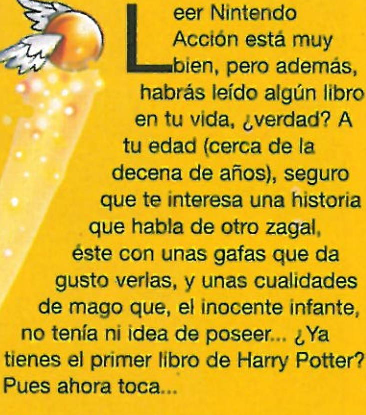


Enterarse de cómo funciona el mundo es fácil leyendo libros. Y en la biblioteca de Hogwarts habrá mucho que aprender.



Aunque ahora no entendáis nada de lo que se cuenta la rubita, no os preocupéis, todos los personajes hablarán en castellano.







Leer Nintendo Acción está muy bien, pero además, habrás leído algún libro en tu vida, ¿verdad? A tu edad (cerca de la decena de años), seguro que te interesa una historia que habla de otro zagal, éste con unas gafas que da gusto verlas, y unas cualidades de mago que, el inocente infante, no tenía ni idea de poseer... ¿Ya tienes el primer libro de Harry Potter? Pues ahora toca...

¡Su primer juego!

El **carisma de Mr. Harry Potter** ha traspasado fronteras, haciendo del personaje un fenómeno mundial, y de J. K. Rowling, su insigne autora, una adinerada profesional. Y lo que le queda por amasar, porque ahora el personaje, por arte de magia (venía dado, vale) **va a aparecer en GBA,** junto con todo su extraño pero divertidísimo mundo.

EA nos está preparando una **aventura de perspectiva aérea** en la que, manejando al "gafas", tendremos que completar **treinta objetivos** diferentes para superar el año académico de **Hogwarts,** la escuela de magos en la que se desarrollará toda la historia. Vamos, igualito que en el primer libro, «Harry Potter y la Piedra Filosofal». Gráficamente, se basará en la película, es decir, que nos veremos deambulando por la escuela, **hablando con los personajes de la novela** (aparecerán veintitantos, y todos los **textos estarán en español** del bueno) a los que podremos reconocer si antes hemos pasado por el cine... para ver «Harry Potter», claro. **Hermione, Ron o los profesores Dumbledore y Snape,** serán altamente reconocibles. Pero claro, en ciertos lances, como perseguir las huidizas mascotas de Hagrid, aprender a lanzar hechizos o encontrar la salida del laberinto de ▶


¿Un montón de magos alrededor de un caldero? Normal, normal, es Harry Potter.


Los paseos por el jardín se tornarán en mágicas batallas contra monstruitos.



Harry Potter tendrá un look igual al del protagonista de la película homónima.


Recuerda que estás en una escuela de magia. Cuídate de hechizos ajenos.

¡MIS PROFESORES SON ENCANTADORES!



En el mundo de Harry es lo normal. Aunque sea una "raza" antipática por definición, los "profes" de Harry le enseñarán a ser encantador, como ellos, poco a poco. **A base de minijuegos de imitación, llegaremos a manejar un gran número de útiles hechizos.**

▶ Gringotts, hechos todos que siguen el argumento del libro, tendremos que dejar el parloteo para otro rato y **comenzar con la acción.** Y es que explorar toda la escuela de Hogwarts y sus alrededores, nos obligará a probar nuestras **habilidades con el disparo** (hay mucho enemigo suelto por el mundo), con los **puzzles,** que prometen desgaste neuronal, e incluso nos veremos **a bordo de nuestra escoba,** surcando a toda pastilla los bosques y sacando la lengua para esquivar árboles y recoger ítems.

El esfuerzo de EA por conseguir rentabilizar al máximo los 32 bits de GB Advance, se verá recompensado con creces. De momento, **no hemos visto una aventura tan completa como ésta en Advance,** y además de la calidad vista (y jugada, que EA nos dejó escudriñarlo durante un ratito en su cuartel general), el seguro éxito de la película hará que **todos deseemos ser Harry.** Muy pronto, el deseo se hará realidad.

¿"QUIDDITCHE" TÚ?





Digo que habrá un juego que se llama Quidditch, y que, desde una vista cenital, nos pondrá sobre nuestra escoba. **Volaremos por un verde campo de juego intentando meter tantos al equipo contrario. Será una especie de rugby, pero a altas velocidades.**

¿Y EN GAME BOY COLOR, QUÉ TAL?

¡Pues aquí lo tenéis, majos!

¿Que qué tal? Pues muy bien. Por supuesto, **la novela seguirá siendo el centro de la historia,** y todo se desarrollará también en la escuela Hogwarts, pero EA ha elegido para la 8 bits un estilo de juego que los **amantes del Rol** acogerán con entusiasmo. Aparte de hablar con la gente **(conocerás a más de cien personajes), explorar y resolver enigmas, Harry luchará contra sus enemigos** en los combates más típicos del rol: **¡por turnos!** La pantalla cambiará de perspectiva para mostrar a Harry y amigos (los buenos) a un lado. Al otro, el o los monstruos que deban derrotar. Y enmedio, el menú de acciones a realizar durante el combate. Y todo esto con tus puntos de experiencia, magia, cuerpo...


Y además de todas las virtudes jugables, tiene una pinta buenísima.



Dependiendo de nuestras acciones, tendremos más o menos amigos.



¿El saber no ocupa lugar? Pues esta biblioteca es bastante enorme.

Si la versión Advance os parece buena, echad un ojo al mismo título para GBC. ¡Rol clásico!





¡"SILA" Y "NOLA"! Que no son las mellizas del quinto, sino las tonterías que dirás mientras cambies cartas de magia, coleccionables, con personajes del juego o... ¡claro que sí, con tus amigos! A más cartas, más poderes.

PREVIEW

Konami te convoca para el Mundial del 2002

ISS 2001

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- FÚTBOL
- DICIEMBRE
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KONAMI OSAKA**
- Origen del Juego: **JAPÓN**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

A diferencia de lo que ocurría en otras ediciones de ISS, en esta ocasión parece que **todos los futbolistas serán iguales, y no tendrán semejanzas físicas** con sus homónimos reales.

La saga ISS **se inició hace ya unos siete años,** allá por la época de la Super Nintendo. La futura versión para GBA está basada precisamente en la edición ISS Deluxe de SNES, sin duda la mejor.

QUÉ PELEA

ISS llegará a Advance dispuesto a conquistar el terreno.Es el rey, pero se va a encontrar con oposición: «Total Soccer» quiere guerra.

En poco tiempo, los cracks del balón estarán disputando partidos en cualquier parte.

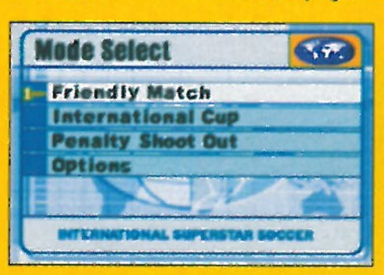
Konami se encuentra perfilando los últimos detalles del que sin duda va a ser uno de los bombazos de esta temporada: la **versión GBA de «ISS»**. Para esta ocasión, el equipo de programación de Osaka (responsable de las versiones N64) pondrá a nuestra disposición nada menos que **¡cuarenta! selecciones nacionales.** El dato se redondeará con los **nombres reales** de los jugadores, de modo que por fin podremos deleitarnos emparejando a Sergi con Zidane ¡¡en un ISS!!

En cuanto al juego en sí, se desarrollará desde una **perspectiva lateral** con enormes gráficos de los jugadores en pantalla. Esto no impedirá que se lleguen a juntar muchos futbolistas a la vez, ni repercutirá en la velocidad del juego, siempre suave y fluida (¡hurra por Konami!). Además, y como es habitual en los juegos de esta serie, podremos realizar una **enorme cantidad de movimientos combinando los cuatro botones de nuestra Advance.** Empezar a jugar será sencillo, pero dominarlo... harina de otro costal. Así que la duración la puntuaremos bastante alto en la review que viene.

Respecto al **número de competiciones,** ahí andará algo más escasillo: elegiremos entre partidos amistosos, una liguilla con eliminatoria y penalties. Sin embargo, no le faltarán sus habituales opciones de dificultad, reglas y estrategias, al nivel de las versiones de 64 bits, que sin duda nos pegarán a la pantalla bastantes horas.



Las animaciones resultarán bastante vistosas. Eh, qué hace ése con los pies.



Los modos de juego parecen escasos, pero la duración estará garantizada.



Podremos cambiar la estrategia de nuestro equipo en mitad del partido.



¡Que de gente en pantalla! ¿Que si se ralentiza? En absoluto, pronto lo podréis comprobar.

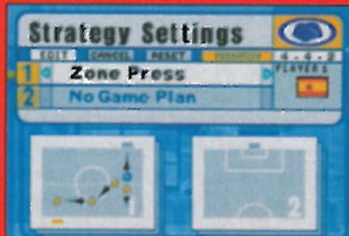
Combinando los botones de la Advance podremos realizar innumerables movimientos, como en las versiones "mayores".

«ISS» pondrá en juego 40 selecciones y los nombres reales de todos los jugadores.



MÍSTER, ¿Y AHORA QUÉ HACEMOS?





Mención especial merecen las opciones de mánager incluidas en el cartucho. Podremos elegir nuestra alineación, formación, posiciones en el campo, marcajes y estrategias, estas últimas incluso podremos variarlas durante los partidos. Fundamental, pues la pizarra si queremos ganar sin problemas.



251 POKéMON EN 3D NO SE VEN TODOS LOS DÍAS

La última y más espectacular aventura de Pokémon para NINTENDO 64:

POKéMON STADIUM 2™.

¿Te atreves a luchar con 251 Pokémon en 3D?







Nintendo®

pokemon.nintendo.es

• 12 nuevos minijuegos • Gráficos mejorados • Compatible con POKéMON Rojo, Azul, Amarillo, Oro, Plata y Cristal (Transfer Pak se vende por separado) • Textos y voces en castellano

¿A que no te veías jugando a esto?

ECKS VS SEVER

Un shooter, vale, pero ¿subjetivo? Pues sí, y además con modos multijugador. Flípate, anda.

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- SHOOTER SUBJETIVO
- DICIEMBRE
- Compañía: BAM! ENTERTAINMENT
- Equipo: CRAWFISH
- Origen del Juego: REINO UNIDO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- El **número de armas** disponibles aún no está fijado. Pero os adelantamos que, para los modos multijugador, habrá **minas y lanzagranadas,** además de las armas del modo historia.
- El modo multi preferido por los diseñadores es **"Assassin"**: un jugador será el asesino, y los demás deberán escoltar y proteger al VIP en peligro de muerte.

UNA APUESTA

Recrear en Advance esos piques multijugador "exclusivos PC" será el punto más fuerte del cartucho.

Cuando termines de leer esto, recuerda que no, no ha sido un sueño. «Ecks vs Sever», el juego de "Bam!" que tendrás a tu disposición dentro de poco, será **estilo «Perfect Dark»**. Obviamente, no alcanzará su perfección gráfica, por la resolución propia de GBA y porque bastante tendrá tu Advance con hacer lo imposible técnicamente: **todo, excepto los personajes, se mostrará en pantalla mediante polígonos.** Y, recordemos, Advance no es un sistema diseñado para desenvolverse en 3D. Pero sus 32 bits dan para mucho, y cuando unos buenos programadores se ponen a ello, no hay cosa imposible.

El **motor 3D** desarrollado por Crawfish permitirá una **gran profundidad de decorados,** la animación de los enemigos también echará para atrás (sobre todo al "palmar"), y todo esto correrá a velocidad constante. **No se ralentizará** por muchos enemigos y disparos cruzados que haya en pantalla.

El estilo de las misiones será también el de «Perfect Dark», es decir, **algunas tendrán más acción, otras requerirán mucho sigilo,** e incluso se nos plantearán **puzzles** de puertas en interruptores. Eso sí, vamos a hartarnos de disparar, pues el número de armas superará la decena. Y por si las **14 misiones** que se avecinan no fueran suficientes, nos quedarán los multijugador. Cuatro modos para cuatro jugadores. No sabemos cuántos cartuchos necesitaremos pero, si hay que comprar más para machacar amistades en un Deathmatch, se hará.



Podremos apreciar la profundidad del motor 3D en los escenarios exteriores.



El mejor momento de las animaciones, como en «Perfect Dark», lo disfrutaremos al defuncionar a los enemigos. Mientras, se moverán bien, pero con menos gracia.



Ahora toca ver (y creer) un shooter 3D en nuestras Advance. ¡Y con multijugador!



Este será uno de esos juegos donde hacerse con las esquinas es la clave.



De momento, hemos visto tres tipos de decorado: hotel, calles y bar.

EN EL PUNTO DE MIRA





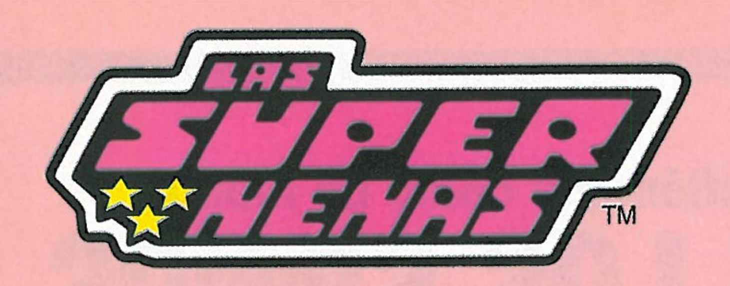
Habrá una decena larga de armas pero, entre las que hemos encontrado más flipantes, está este rifle de francotirador con mira. Además de dar ventaja en larga distancia, demuestra lo que es capaz de hacer el motor 3D de Crawfish.



Aunque el salto no será una de nuestras virtudes, podremos subir escalones.



Existirán objetos explosivos, como ese "pete" que hace 0,5 seg. era un bidón.



¡¡ Ya han llegado !!

Sus Superpoderes en tus acccesorios de Game Boy™ Color Y Game Boy™ ADVANCE

Kit de accesorios

Bolsa de transporte



Para Game Boy™ COLOR y Game Boy™ ADVANCE









Y JOHNNY BRAVO lo más chulo de CARTOON NETWORK

Muévete como un humano, defiéndete como un mono

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- NOVIEMBRE
- Compañía: UBI SOFT
- Equipo: TORUS GAMES
- Origen del Juego: AUSTRALIA

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los **movimientos de los personajes,** cuidadísimos, recuerdan bastante a los vistos en «Flashback» y «Antoher World», dos clásicos de SNES.
- **Torus,** la compañía australiana responsable de estos Simios, ha firmado **«Spiderman 2»** de Advance, y diseñan **«Jackie Chan Adventures»**, ambos de Activision.

Y LA PELI...

Si la has visto, enseguida te sumergirás en su acción, aunque tampoco te perderás si no has podido ir al cine. En ese caso, visita la página oficial en Internet, **www.planetoftheapes.com.** Está en castellano y tiene sorpresas.

El aspecto espigado del protagonista, y sus movimientos absolutamente naturales os conquistarán en cuanto conectéis el cartucho.

Plataformas, acción, puzzles, aventura y una buena licencia de cine detrás. Si no te ha convencido ya, a lo mejor es que no sabes leer.

Eres **Ben** (bueno, lo serás), el astronauta que **regresa a la Tierra pensando, qué risa, que por fin ha llegado a casa.** Pero muchas cosas han cambiado desde que salió de viaje por el espacio. Por ejemplo, la Tierra en sí misma, que ahora está dominada por los simios. Aunque la verdad es que, en el juego, los simios serán sólo parte de los problemas que nos esperan. A lo largo de los **15 niveles** que recorreremos en busca de humanos (que no se peleen por un plátano, se entiende), tendremos que pegarnos con osos, serpientes, mutantes e incluso tribus humanas (de Atapuerca, casi).

Con todo, **la acción no será el eje del juego.** El planeta de los Simios propondrá más bien una **sugerente mezcla de plataformas y puzzles** con especial cuidado en la ambientación y en el diseño del personaje.

La ambientación nos llevará de cabeza a la película (con escena de Estatua de Libertad en la playa incluida). Los **8 mundos** del cartucho se desarrollarán en escenarios sacados del filme: la playa, la jungla, la ciudad de los simios... El colorido de fondos y sprites ayudará bastante, pero nada como la presencia de los simios para dejar las cosas claras.

Sobre el diseño del personaje, **el aspecto espigado de Ben y sus movimientos absolutamente naturales os conquistarán** en cuanto conectéis el cartucho. Gran parte de la magia del juego está precisamente ahí, en la forma de desplazarse del héroe. Lo demás, todavía tenemos tiempo para descubrirlo.





Movimientos, ¿hemos dicho algo sobre ellos? Ah, sí, que flipareis.



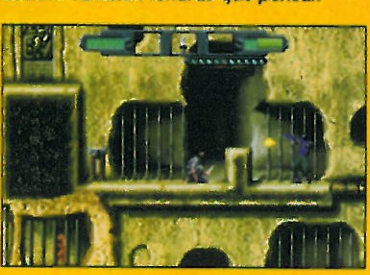
Interacción con el decorado, ya veis. Aquí Ben quita de enmedio un cactus.



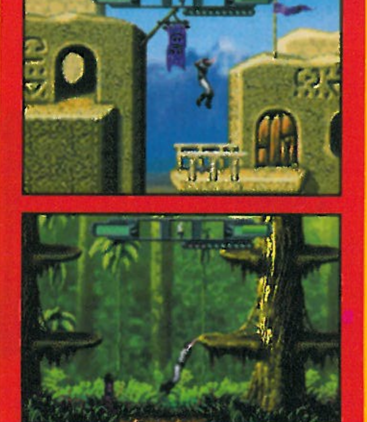
Recogeremos diferentes armas a lo largo del juego, que nos permitirán deshacernos de algunos enemigos importantes. ¿Podrías eliminar al oso con el puñal?



El juego tendrá la cantidad justa de acción. También tendrás que pensar.



¡MUÉVETE BEN!



Sobran los adjetivos. Sólo queríamos destacar las animaciones del héroe.

TDK®

NOVEDAD MUNDIAL

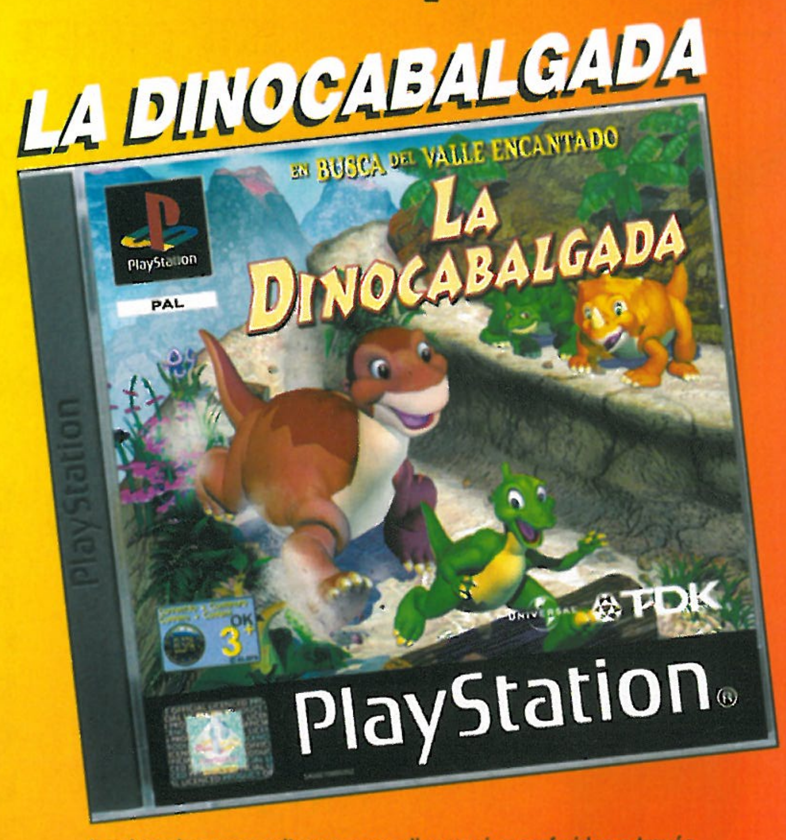
Ahora todo lo último en juegos para consolas viene con TDK ¡ Disfrútalo!

SHREK



Un juego de combate basado en un refrescante, cómico e irreverente "cuento de hadas monstruoso" en el que los jugadores encarnan a Shrek a otros famosísimos personajes de cuento, compitiendo por el título de "El monstruo más malo de todos".

LA DINOCABALGADA



Los jugadores compiten con sus dinosaurios preferidos a través de desafiantes carreras de obstáculos y pistas de 2 jugadores en 4 ambientaciones prehistóricas. Estos juguetones y adorables dinosaurios galopan, saltan, esquivan y utilizan trozos de hielo y bloques de piedra para pasar por zonas con trampas, cogiendo puntos de bonificación mientras se mueven por el circuito.

LADY SIA



Lady Sia, una joven y valiente princesa guerrera, trata de salvar a su amado país de los crueles y despiadados hombres bestia, los T'soas.
En un arriesgado viaje a través de 4 mundos llenos de acción, debe recolectar armas y poderes mágicos para derrotar a los más formidables enemigos mientras se prepara para enfrentarse con su archienemigo, Onimen.

LOS MEJORES JUEGOS PARA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS

GAME BOY ADVANCE

GAME BOY COLOR

PlayStation





ESTE PATINETE NO TE LLEVARÁ MÁS LEJOS QUE LOS DEMÁS (AUNQUE SEA MÁS RÁPIDO); TAMPOCO TE GARANTIZARÁ ENTRAR EN UNA DISCO POR EL MORRO (AUNQUE SIN DUDA DARÁS EL CANTE); NI SIQUIERA TE PONDRÁ MÁS FÁCIL LIGAR (AUNQUE TE ECHARÁN UNAS MIRADAS...). TODO ESO ES CIERTO, PERO... ES UN PATINETE POKéMON. Y ESO NO LO TIENE TODO EL MUNDO. Y NO LO PODRÁN COMPRAR.

DESCUBRE 12 POKéMON™ Y GANA

U	M	B	R	E	O	N	L	O	S	R	P
S	M	O	O	C	H	U	M	O	A	K	E
M	P	A	R	A	S	E	C	T	S	O	Y
I	N	E	G	V	O	L	I	S	U	R	C
G	I	O	N	C	A	N	E	D	E	O	G
G	A	Z	U	M	A	R	I	L	L	N	T
L	S	S	O	R	T	R	L	N	O	A	A
Y	U	N	Y	E	M	I	G	G	B	A	S
B	F	T	R	U	T	E	W	O	R	T	E
U	S	R	Q	C	U	E	R	E	L	O	S
F	O	C	O	A	D	C	P	T	U	R	A
F	D	O	T	O	G	E	T	I	C	S	Q

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

CP: TELÉFONO: DNI:

RESPUESTAS: 1: 2: 3:

4: 5: 6:

7: 8: 9:

10: 11: 12:

BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS. Revista Nintendo Acción. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "CONCURSO PATINETE".

2/ Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente, se seleccionarán CIEN que ganarán un patinete pokémon y VEINTICINCO que ganarán una GB edición especial Pikachu. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de Correos.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre los días 16 de Noviembre de 2001 y 17 de Diciembre de 2001.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 18 de Diciembre de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Febrero de 2002 de la revista Nintendo Acción.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido unicamente para el territorio español.

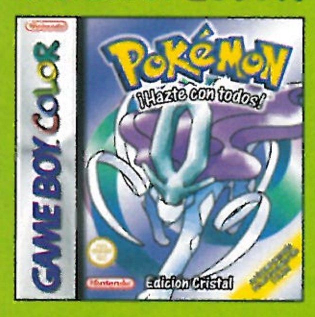
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.


PREMIOS
100 PATINETES
Pokémon
Scooter
Y
25 GAME BOY EDICIÓN PIKACHU
GAME BOY
Nintendo
GAME BOY COLOR
Pokémon
Special Edition
Pokémon
Nintendo
www.nintendo.es
GAME BOY COLOR

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: GAME FREAK
- Tipo de juego: RPG
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- NO COMPATIBLE GB

- 1-2 JUGADORES
- 251 POKéMON
- INFRARROJOS, GB PRINTER, LINK CABLE, TRANFER PAK

- Precio: 7.490 PTA (45,01 €)
- A la venta: YA DISPONIBLE

Re-visitando el maravilloso mundo de Johto

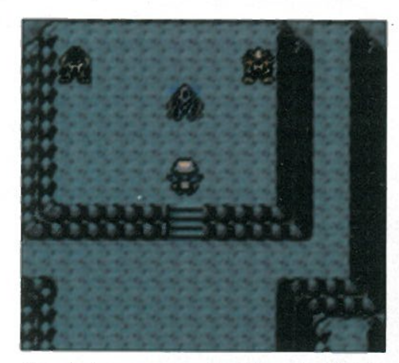
POKéMON CRISTAL

Nintendo nos ha querido regalar una última Edición antes de embarcarse en el proyecto de Pokémon Advance, y ha conseguido que sientas estar ante algo memorable cada vez que juegas a este brillante Cristal.

Mejor en forma y contenido

Para que os hagáis una idea de su calidad, si tuviésemos que elegir una Edición como representante de este fenómeno jugable, sería sin duda Cristal. **La aventura es básicamente la misma que en Oro y Plata,** con sus 100 nuevas especies haciendo un total de 251 posibles capturas y el montonazo de desafíos de sus inmensos Johto y Kanto... pero todo ha sido llevado a un nivel de perfección sin igual: se han pulido los detalles hasta **redondear lo que parecía inmejorable.**

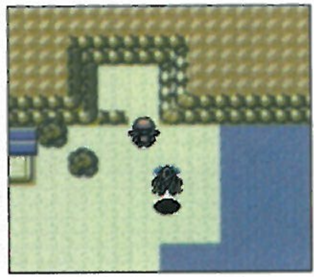
Bien, ¿en qué se traduce exactamente eso de que todo se ha perfeccionado? Sencillamente en que aparte de algunas mejoras gráficas, Pokémon Cristal pone ante ti un sinfín de **nuevas posibilidades jugables.** Para empezar hay una **carismática entrenadora** con la que empezar la aventura, además del chaval de costumbre. En la **Torre de Batalla,** nuevos entrenadores rivales te retarán para mejorar tu técnica; ojo porque las reglas son diferentes. ¿Qué más? Ah sí, podemos capturar a Suicune en una aventura inédita; los entrenadores te llamarán al móvil también para **ofrecerte ítems como la Piedra Fuego o la Piedra Agua;** los ancianos de la guardería te darán un huevo extra del que podrá salir Smoochum, Magby...; once especies entre las que están Sneasel, Magneton o Eeve aprenden nuevas habilidades... En fin, que está claro **que notarás la diferencia,** que no estamos ante ningún capricho. Este «Pokémon Cristal» está muy por encima de las ediciones Oro y Plata, y sin duda cierra brillantemente una línea de juegos que ha sorprendido al mundo. Gracias a Cristal, ya queda menos para los nuevos Pokémon.



Uno de los mayores atractivos de Cristal está en la búsqueda de los tres Perros.

SUICUNE YA NO SE ESCAPA





Aunque la captura de este acuático Perro Legendario está asegurada, tendrás que currártelo para seguir su pista, incluso te encontrarás con algún otro candidato para capturarle. Suicune es escurridizo, pero si tienes paciencia acabará en tu Poké Ball.



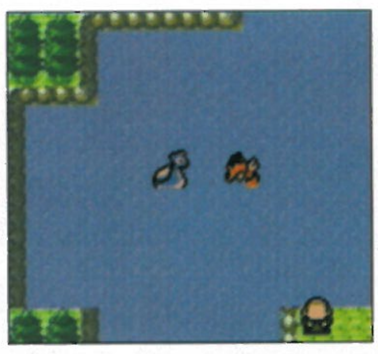
Siempre que llegues a una nueva ciudad, tu rival estará allí para "darte la plasta".



Contacta con Oak cada vez que hagas alguna captura interesante.



LOS UNOWN
Estos Pokémon multiforma continúan siendo un misterio total. Los entrenadores con mayor afán de investigación encontrarán nuevas pistas para conocerlos.



Cuando hagas surf procura estar atento a las especies nuevas que aparezcan.

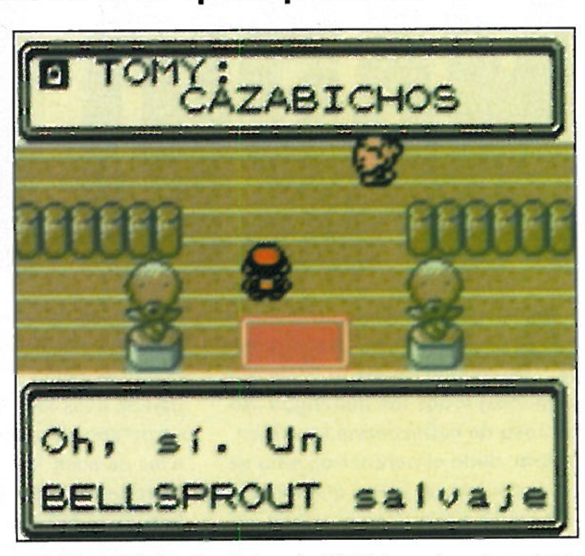


Otra novedad. La intro es la más espectacular. Con Suicune y los Unown.

REDONDO La edición Cristal es la mejor de la serie. Nintendo ha reunido los mejores ingredientes para crear el Pokémon más completo. ¡Hazte con él!



Hay once especies que aprenden de forma natural (mientras van subiendo niveles) algunas habilidades que no tenían antes.



El Teléfono Móvil es bastante más útil. Te llamarán entrenadores no solo para retarte, alguno incluso te regalará cosas.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

85

▲ Igual que en Oro y Plata, pero con añadidos interesantes en decorados y animaciones de los Pokémon.
▼ Quizás esperásemos más novedades interesantes.

SONIDO

88

▲ Los ya clásicos temas de Pokémon son una pasada.
▼ No hay mejora significativa respecto a Oro y Plata.

JUGABILIDAD

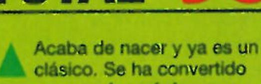
98

▲ Pokémon significa jugabilidad en estado puro. Diversión y adicción.
▼ No puedo despegar los ojos de mi Game Boy Color.

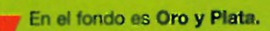
DURACIÓN

98

▲ Aun más interminable que los anteriores. ¿Pero de verdad cabe todo eso en un cartucho tan pequeño?
▼ Tu madre pensará que te hubiesen venido estupendamente las tropecientas horas que llevas de juego para estudiar mates.



TOTAL 98



▲ Acaba de nacer y ya es un clásico. Se ha convertido en una **pieza única que mejora cualquier anterior aparición en la saga.** Muchas novedades con respecto a las anteriores ediciones.

▼ En el fondo es **Oro y Plata.**

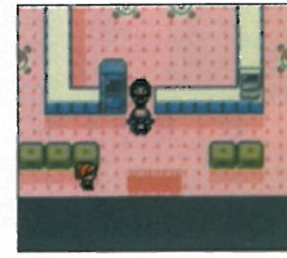
EL RANKING

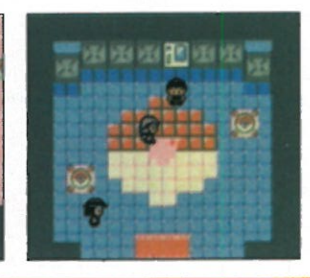
1. Pokémon Cristal
2. Zelda Oracle of Seasons/Oracle of Ages
3. Pokémon Oro/Plata

Es difícil superar a obras de la talla de los nuevos Zelda, pero **Pokémon es algo más que un juego, y la edición Cristal es su último estandarte.**

VIAJE A LA CIMA DE LA TORRE DE BATALLA







Quizás esta sea la mayor sorpresa jugable de Cristal y no decepcionará por su original planteamiento. Solo podrás subir a competir con tres Pokémon. Con siete rivales por planta, mejor que elijas a los más competentes. Hay cuatro categorías.

¡¡No te pierdas las evoluciones de tus entrenadores favoritos en la GUÍA de Oro y Plata, en Pag. 60

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **HUDSON**
- Tipo de juego: **TABLERO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **CONTROLLER PAK: NO**
- **RUMBLE PAK: SÍ**
- **BATERÍA: SÍ**

- **1-4 JUGADORES**
- **70 MINIJUEGOS**
- **8 PERSONAJES**
- **5 TABLEROS (MÁS OCULTOS)**
- **MODO DUELO ESPECIAL PARA 2 JUGADORES**



- Precio: **11.990 PTA (72,06 €)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

La estrella de los minijuegos

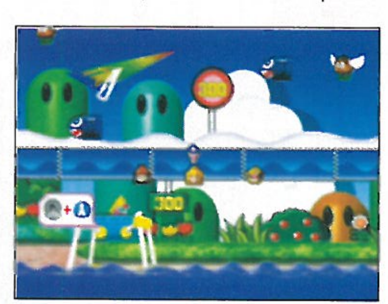
MARIO PARTY 3

Así pasen seiscientos años y un día, en casa, seguiremos jugando un Mario Party (por lo menos) todos los domingos. No es cosa de cabezonería (que bien podría, dado el perímetro), sino de no encontrar un juego que haga reír más a amigos, convecinos...

¡Y a la novia de tal, también!

Además de los **seis personajes de «MP2», se incluye a Waluigi y a Daisy,** la parejita de Mario en los tiempos de «Donkey Kong». De estos ocho personajes, sólo cuatro disputarán la partida, que, como ya sabéis, se desarrolla tirando dados, desplazándose por un tablero y si caes en tal, pues eso, y si no, lo otro. Pero lo que interesa de verdad de «MP3» son los **setenta nuevos minijuegos.** No todos son el plátano frito de la jugabilidad, pero sí consiguen hacer el **juego retante** y, sobre todo, divertido para los cuatro participantes. Porque ya sabéis que a cuatro es como se saca todo el partido a los MP. Aunque esta vez se ha optado por darle algo de emoción a las partidas "ermitañas" con **una historia que seguir y unos sellos** (que en realidad no hacen nada) que ganar, los minijuegos siguen estando pensados para gritarse unos a otros y dar subrepticios codazos al más cercano. El que sí se sale, en varios sentidos, es el **nuevo modo Duelo.** Sólo juegan dos personas y, excepto por los dados y las monedas, todo es diferente. Y muy divertido, también, aunque se salga algo del concepto MP. Por lo demás, todas las mejoras, como la **capacidad de llevar tres objetos, la mayor variedad de casillas, o los Action Time,** se unen a la gran calidad técnica y a una brillante traducción. Si os gustaron los otros dos, con éste vais a fliparlo.

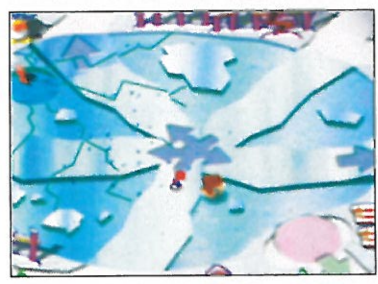
Más variedad no se puede pedir, tenemos hasta un trivial de «Mario Party».



Ese armatoste de abajo es "el patas", lo más difícil de manejar de todo el juego.

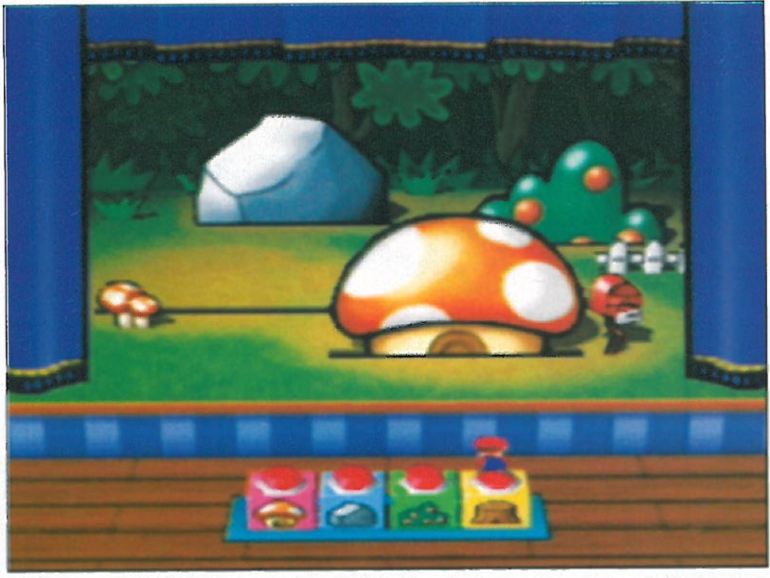


Ahora hay veintitantos ítems diferentes, muy útiles. Y además puedes tener tres.



Los tableros son más puñeteros. Si caéis dos en la zona de hielo, ¡a la salida!

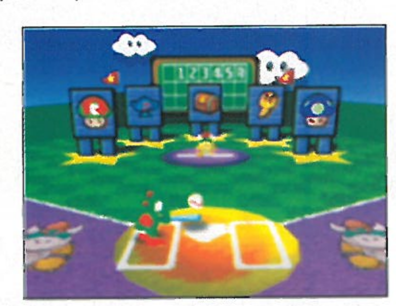
COMPLETO Nuestro «Mario Party» de siempre se superado a sí mismo con nuevos personajes, muchos más minijuegos y un modo duelo que también divierte a tope.



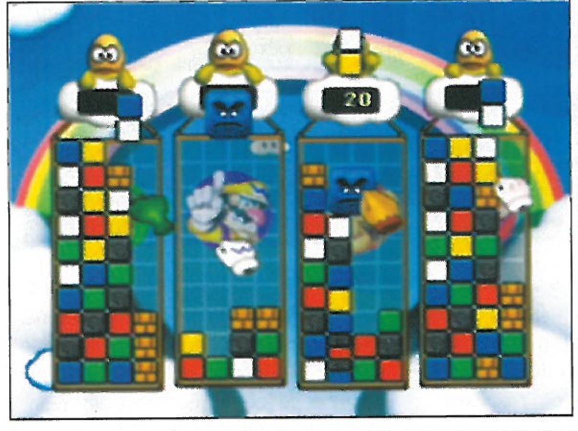
El escondite es uno de esos juegos que, parece una tontería, pero... ¡te pone nervioso! Eliges entre los cuatro bultos, y el que "la lipocha" quita uno de ellos en cada turno.



Otro de los juegos "3vs1" consiste en pescar a los besugos de tus compañeros.



Se han ideado muy buenos juegos para conseguir objetos, como este béisbol.



La suerte pasa a un segundo plano en el "Puzzle Mario": un clon de «Dr. Mario» que hace gritar incluso a la vecinita del 3º.




Bowser sigue siendo el malo del juego, pero, al loro, si llegas sin monedas... ¡te da 30!

¡Guarda ya las pistolas de agua!





Cuando te reto a un duelo, me refiero al nuevo modo de MP3. Eliges tablero (diferentes a los del modo normal), personaje, y se te asigna un ayudante que será quien ataque a tu oponente cuando os encontréis. Hay minijuegos sólo para dos, sueldos y otras "rarezas". Pero mola.



DOS CONTRA DOS

Los **minijuegos por parejas** son los mejores. Cada componente hace algo distinto. Aquí, uno bombea agua y el otro "riega". Y si uno falla un poco... ¡qué burradas se oyen!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ Decorados con más color aún de lo habitual, y un mejor tratamiento poligonal para los personajes.
▼ No te van a hacer alucinar. Todo son diseños simplistas, dentro de lo correcto.

SONIDO



▲ Melodías a tono con cada tablero y minijuego.
▼ Los efectos siguen siendo pocos, para tanta acción.

JUGABILIDAD



▲ En general, el control es perfecto, y los minijuegos muy jugables. Nadie quiere parar ni para hacer pis.
▼ La suerte está demasiado presente a veces, y alguno se quejará de ello. Y jugar solito, es menos molón, a pesar del modo especial para 1 jugador.

DURACIÓN



▲ Con los tableros normales y sus 70 minijuegos, hay para una vida. Y el duelo puede dar mucho de sí.
▼ Tampoco hay mucho oculto.

TOTAL 93

▲ Un juego que reúne a **cuatro personas y las hace reír (y sudar,** a veces) durante horas, hay que tenerlo en casa.

▼ Si vives tú solo puedes probar, pero no es igual.

EL RANKING

1. **Mario Party 3**
2. **Mario Party 2**
3. **Mario Party**

La perfección se alcanza a base de práctica. Y «Mario Party» es el mejor ejemplo de tal axioma. **El primero, divertidísimo; el segundo, más; y el tercero... no es perfecto,** pero está muy por encima de sus otras dos partes. ¿Habrá MP4?

¡Te gustan los Mario Party! Pues mira a ver si encuentras MP2 más baratito en la Guía de Compras

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **CAPCOM-UBI**
- Desarrollador: **CAPCOM**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES 13 AÑOS**

- PASSWORDS: NO
- BATERÍA: SÍ
- 16 LUCHADORES



- 1-2 JUGADORES (2 JUEGOS)
- 4 MODOS: ARCADE, VERSUS, SURVIVAL Y TIME ATTACK
- LUCHADORES OCULTOS



- Precio: **8.995 PTA (54,06€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Vuelve a por más!

STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL

Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos? Tamaña empresa sólo podría afrontarla Capcom. Los autores del título más jugado (y comentado) de los salones recreativos van a romper en Advance con un «SF2» que pasa mucho de las modas, porque la moda la crea él. Prepotente, ¿no?

¡Y "postpotente", también!

Gana con los años. Parecía que lo teníamos olvidado, pero el gusto por «SF2» revive en cuanto pegas cuatro tortas, bien o mal dadas. **Sabes jugar por instinto**, se podría decir. Y si has tenido la mala suerte de no haber jugado nunca... lo explicamos rápido. El juego ofrece **dieciséis personajes (más ocultos)**, tú escoges a uno, y tienes que cargarte a diez de ellos para ser el mejor. A tu disposición, tres puños y patadas que, aunque parezca difícil, ejecutas con sólo cuatro botones (si dejas **presionado un botón de golpe flojo**, pasa a ser medio). Y golpes especiales, claro, que requieren un **hábil movimiento** de la cruceta para dárselos al enemigo. En esta entrega para Advance, además de mostrar técnicamente todo lo que siempre soñaste en una portátil **(controles perfectos, graficazos, animaciones suaves y gran velocidad)**, tenemos una barrita de furia que, si está llena, puede hacer migas al oponente (si le pillas). Y además, incluye todos esos modos de juego que echábamos en falta: **Versus con dos GBA** (y dos cartuchos), **Survival, Time Attack** y hasta puedes jugar los Bonus de coche y barriles por separado. Un cartucho... **¡ejemplar!** Aunque no sabremos qué más puede dar la serie hasta... jugar el próximo «SFAlpha 3».



Dos de los luchadores nuevos respecto al «Super SF2» de SNES: Cammy y Dee Jay.



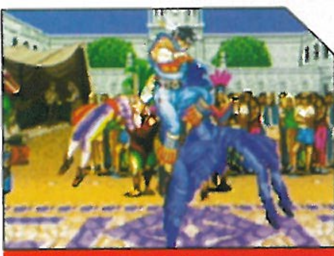
Los bonus First Attack, Counter Attack y Reversal son anotados en tu puntuación.



La edición Advance incluye nuevos e interesantes movimientos que abren muchas posibilidades y... ¡Jimmy, ven aquí ipso facto!

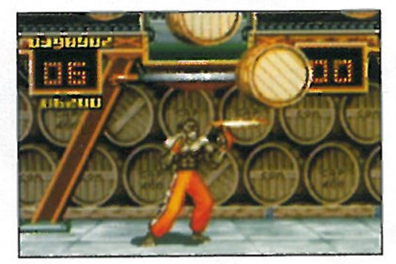


Aquí, Fei-Long practicando el Caneo-Caneo, una variedad del Can-Can que no sólamente provoca malestar en la autoestima.



¡SOMBRAQUÍII TOMAYA!
¡Machácale, "Mecano" en la leche! ¿Estás de los nervios y tienes llena la barra de furia? Pues haz el efecto "especial sombreado"... si es que sabes el movimiento, claro.

¿Hemos dicho ya que hay luchadores ocultos? Pues sí, sí... ¡Escóndete, Akuma!



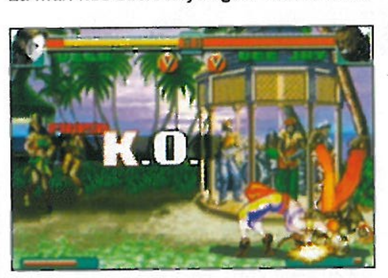
En el bonus destroza-barriles necesitarás conocer tus mejores golpes al dedillo.



Esto que hace Zangief no es tan especial. La Mari nos suele bajar igual del autobús.



¡UNA MÁQUINA! **Tu Advance se convierte con este cartucho en una máquina de recreativos. Y además tienes survival, time attack y versus. ¡¿ALGO MÁS?!**



Terminar el último combate con una presa es una buena "veganza". (Risas)



El modo survival es uno de los mejores retos de este cartucho. Con una barra de energía, cárgate a 10, 30, 50 ó 100 malos.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



▲ La espectacularidad de decorados está conseguida, pero además se ha mejorado el diseño de los luchadores, "estirándolos" un poco.
▼ Sigue habiendo ciertos escenarios menos molones.

SONIDO



▲ Las numerosas voces y efectos dan espectáculo y contundencia.
▼ A las melodías, aunque fieles a la saga, habría que haberlas tratado mejor. Poca calidad.

JUGABILIDAD



▲ Cuanto más juegas, más quieres jugar. Equilibrio total entre luchadores.
▼ Control inoperante hasta acostumbrarte a R y L. Después, los viejos jugadores tendrán que hacerse con los cuatro botones y dominar los golpes medios.

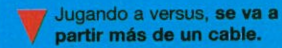
DURACIÓN



▲ Los ocho niveles de dificultad y cuatro modos de juego dan mucha vida a «SF2».
▼ Los puntos de batalla están bien y tal, pero sólo sirven para sacar los secretos del juego. Muy simple.

TOTAL





▲ La calidad de una **máquina arcade,** con más opciones y donde quieras jugarlo.

▼ Jugando a versus, **se va a partir más de un cable.**

OTRAS MANERAS DE PEGARSE





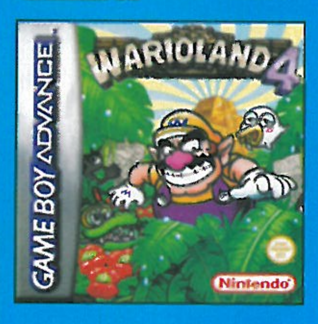
Al comenzar sólo contarás con Arcade y Versus. Pero, a medida que ganes puntos de batalla (se ganan jugando, es fácil) se irán abriendo los nuevos modos, cada uno con sus numerosas y retantes subdivisiones.

EL RANKING

Street Fighter 2 Turbo Revival

Estamos a la espera de «SF Alpha 3», y también «King of Fighters» tendrá mucho que decir, en este ranking. Pero aún no andan por aquí, así que «SF2 Turbo Revival», el título que más pilas ha gastado por aquí, es... incomparable.

¡Quieres saber algunos truquillos para que las cosas sean más fáciles! Anda, majo, ve a la Pag. 78



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **NINTENDO**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **UN MUNDO DIVIDIDO EN 4 ZONAS PRINCIPALES.**



- **1 JUGADOR**
- **INCLUYE DIFERENTES MINIJUEGOS**

- Precio: **9.990 PTA (60€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

¡El "Anti-Mario" se luce en GBA!

WARIO LAND 4

Tras el fenomenal debut de nuestro fontanero favorito en GB Advance, Wario no ha podido resistir por más tiempo el éxito de su sempiterno enemigo y se ha embarcado en su propia aventura.

¡Wario ya no es inmortal!

Si hacéis memoria seguro que recordáis las anteriores andanzas de este curioso personaje en GB y GBC (donde siempre ha triunfado). En ellas, **Wario poseía el don de la inmortalidad,** hecho que facilitaba el avance por los decorados. Pues bien, ¡esto se ha acabado! En esta cuarta entrega de la serie, Wario ha perdido la coraza y ahora le pueden hacer daño. ¡Menuda faena le han hecho! Pero tranquilos porque **Wario va a contar con todos sus poderes desde el principio** del juego. Los aprenderá en una especie de **modo de entrenamiento** que debe superar nada más comenzar su periplo. Y de veras que le van a hacer falta, porque en su camino se va a encontrar con una gran **gama de trampas y adversarios** que tratarán de ponerle en aprietos en su insaciable búsqueda de tesoros. A veces, también podremos **beneficiarnos de las habilidades de los rivales.** Así, si le muerde un vampiro -por ejemplo- nos convertiremos automáticamente en un ser similar por un tiempo limitado, aprovechando en este caso sus alitas para alcanzar zonas del escenario antes inaccesibles. Estaréis con nosotros en que esta **mecánica de juego resulta de lo más sugerente y atractiva,** aunque sólo sea por el cambio radical que supone respecto a la mayoría de los títulos plataformeros, en los que su jugabilidad se limita a saltar sobre todo bicho viviente que veamos para ir superando los niveles. Además, **el personaje se controla "con la gorra",** el scroll de pantalla es perfecto, el nivel gráfico supera lo visto hasta ahora, y la curva de dificultad está bien ajustada. Todos estos aspectos conforman un fenomenal cartucho con el que podréis pasar estas Navidades con absoluta garantía de diversión.



Estos son los teletransportadores por los que accedemos a las diferentes fases.



Los enemigos nos proporcionan poderes extra, que son esenciales para avanzar.



La aventura está salpicada de diversos puzzles, que añaden variedad al juego.



¡Pero qué bruto es este Wario! ¿No sabes que a veces más vale maña que fuerza?



INTERACCIÓN CON EL ESCENARIO

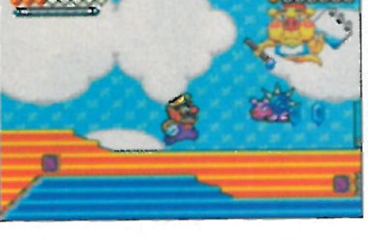
Si nos encontramos algún objeto "tirado" por los decorados, lo más probable es que tengamos que hacer algo con él. Prueba, chaval.

¡Madre mía, menuda cara que se le ha puesto a este bicho! Vale hombre, tranquilo, no te volveremos a llamar nunca más "babosa inmunda", pero déjanos en paz...



Esta es la sala que da acceso a los diferentes mundos de Wario Land 4.





EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

91

▲ Nítidos, depurados y con un tratamiento del color excelente. Buena animación del protagonista.

▼ Tampoco es que hayan evolucionado tanto con respecto a lo que vimos en «Wario Land 3».

SONIDO

82

▲ Los efectos de sonido están recreados con acierto. Gran cantidad de voces sampleadas.

▼ La música en general no es nada del otro mundo, e incluso a veces molesta.

JUGABILIDAD

93

▲ El control de Wario responde a la perfección en todo momento, y el desarrollo del juego no es lineal.

▼ Da la sensación de que determinados niveles no están tan bien diseñados como otros.

DURACIÓN

92

▲ Cuando te lo acabes, el modo Hard supondrá un nuevo reto: los ítems cambian de localización.

▼ Aunque no es corto, se hecha en falta alguna fase más...

TOTAL

92

▲ Su profunda **jugabilidad** le da el título de "mejor plataformas."

▼ Puede hacerse pelín **corto.** Ciertos niveles, "sosos".

EL RANKING

1. **Wario Land 4**
2. **Super Mario Advance**
3. **Rayman Advance**
4. **Prehistorik Man**

La antítesis de Mario se alza a lo más alto del podio, superando al propio Mario y a Rayman a base de variedad, tecnología y buen humor. Prehistorik Man se queda como cuarta opción.

DIFERENTE **Lo mejor de «Wario Land 4» es el planteamiento, que se basa en las continuas transformaciones de Wario para avanzar.**



La belleza de algunos escenarios es alucinante. ¿Habéis visto qué reflejos?



Al final de cada uno de los mundos nos estará esperando un jefe de los de caerse de espaldas, y no precisamente por su amabilidad. Vamos a necesitar mucha destreza.



¡AL RICO MINIJUEGO!

Los chicos de Nintendo se han permitido el lujo de incluir diversos minijuegos en el cartucho, a cada cuál más divertido. Nuestro preferido es el que intenta "simular" el béisbol...¿habíais visto alguna vez un bateador tan peculiar?

Mario dice que es mejor que Wario y que su juego mola más. ¡Te lo crees o no! Busca en Pag. 57

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **BEAT´EM UP**
- Idioma: **INGLÉS**
- Edad: **MAYORES DE 13 AÑOS**

- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **NIVELES: VARIABLE; TRES AL INICIO DEL JUEGO**

- **1 JUGADOR**
- **DESARROLLO NO LINEAL**
- **8 ATAQUES DIFERENTES**

- Precio: **9.990 PTA (60,04€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

No te dejes enredar, o mejor sí...

SPIDER-MAN MYSTERIO´S MENACE

Activision ha completado uno de los mejores juegos que el reportero del "Daily Bugle" ha protagonizado en muchos años. Y mira, tenía que ser en Game Boy Advance, con lo que nos gusta la consola...

El tamaño NO importa...

Con la de consolas y versiones que han tratado de homenajear al héroe arácnido, y ha tenido que llegar la Advance para poner los puntos sobre las íes. Partiendo de la estupenda versión de Super Nintendo (sí, ha llovido un poco), Vicarious Visions («Tony Hawk 2») ha desplegado un **trabajo excelente** en el que brilla especialmente el apartado técnico. Gracias a las posibilidades de nuestra "pequeña", Spider-Man camina, salta y gatea con una **fluidez pasmosa**. Y golpea, por supuesto. A lo largo de cada fase, con escenarios que poseen varios planos de scroll y niveles verticales, nos enfrentamos a **hordas de inquietos enemigos** (mención especial para los endiablados ninjas). ¿Que no tragáis a los ninjas? No "problemo", ya que la aventura no es totalmente lineal, y podemos **elegir ruta** por la ciudad de New York. ¿Que os sentís valientes? Pues a por ellos, porque Spiderman posee un **gran número de movimientos y ataques**, además de una serie de ítems que otorgan poderes la Mari... digooo, la mar de prácticos. Aún así, el juego **os hará subiros al techo** literalmente, debido a su dificultad.

Como veis, los chicos de Vicarious Visions han conseguido recrear las aventuras del mítico Spider-Man con **frescas y jugosas novedades** manteniendo el alma irresistible de un "beat´em up", pero con estilo propio.



Sí, son los retretes. ¡No!, no es tan real como creéis, hay que liberar a un rehén.



Si te mola volar por los aires, éste es tu juego. Ahora, cuidado con los edificios...



APRENDIENDO A SER UN..."COLGADO"

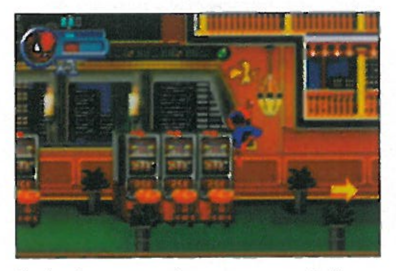
Y no os resultará muy complicado, ya que os haréis con el control de Spider-Man en un abrir y cerrar de (varios) ojos. Podréis realizar combos de golpes, colgaros de lianas, recorrer los pasillos por el techo, envolver a los enemigos o improvisar un escudo de tela de araña. Muy completito, a la par que útil.



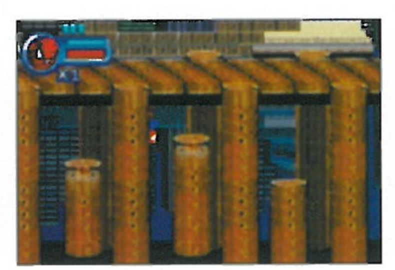
Se acabaron los 'beat'em up" lineales. Con Spider-Man, lo divertido será colgarse o pegarse a cualquier pared, investigando todos los rincones del mapeado. Guay, ¿eh?.

MISTERIOSOS SECUACES

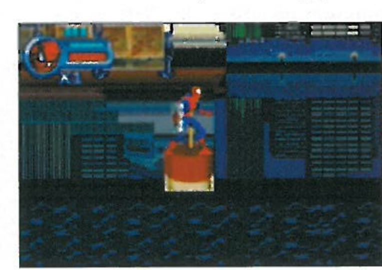
Los enemigos de final de fase son delincuentes tan archiconocidos como Rinho. Vamos, tan villanos que os atacarán con escolta. ¡Bah!



Todos los escenarios son muy variados y lucen infinidad de colores en pantalla .



¿Dónde está Willy?, estooo... ¿Wally?... buenooo, es igual... el Peter, éste.



Detalles como el reflejo de los edificios en el agua merecen un alto en el camino.



Los 32 bits permiten que Spiderman se mueva a toda pastilla, suavemente, y sobre unos escenarios vistosos y cargados, que tampoco son problema para nuestra GBA.

TREPIDANTE Su acertada mezcla de plataformas y beat'em up, y un apartado técnico superior hacen de Spidey un lujo para tu Advance.



En serio, no existe pared a la que no podamos encaramarnos cuales pins.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS



- ▲ "Mu curraos". Múltiples planos de scroll, fluidísimas animaciones y escenarios gigantescos.
- ▼ Puede que los sprites de algunos enemigos resulten un tanto repetitivos.

SONIDO



- ▲ Los efectos sonoros son de una calidad muy alta, hacen sentir las tortas en la misma cara.
- ▼ Las melodías que ambientan el juego son repetitivas y poco originales.

JUGABILIDAD



- ▲ Resulta fantástico poder "pegarse" a todos los lugares que se nos antojen, envolver a los enemigos o avanzar al estilo Tarzán.
- ▼ Puede resultar bastante difícil a los menos hábiles.

DURACIÓN



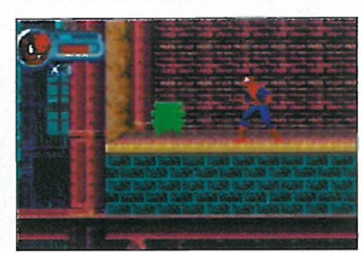
- ▲ Las diferentes rutas que podemos seguir son una oportunidad única para volver a jugar cuando lo terminemos.
- ▼ Si te aburres con él, piensa en dedicarte al punto de cruz.

TOTAL



- ▲ Un variado **"beat'em up"** con dejes **plataformeros, gráficos maravillosos,** y...¡portátil!
- ▼ Que tu héroe favorito sea Tinky Winky.

LA GENTE PIERDE ALGUNAS COSAS QUE ...







...Que más vale recoger del suelo rápidamente, antes de que llegue el indeseable vecino del cuarto alardeando de que se ha comprado un **nuevo pack de ítems** compuesto por: ¡un maravilloso escudo protector!, ¡este sabroso botiquín!, ¡una segunda oportunidad! (útil para muertes inesperadas) y ¡nuestra sedosa recarga de tela de araña!

EL RANKING

1. **Spiderman**
2. **Final Fight**

Lo normal sería comparar a «Spiderman» con **algo más plataformero** como «Castlevania». Pero dado el **balance de tortas/minuto** que se alcanza, sólo «Final Fight» le planta cara.

Inténtalo tú, chaval, pero si no andas muy fino pásate por los TRUCOS y pilla los passwords Pag. 78

¡Totalmente fútbol!

TOTAL SOCCER 2002

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **EXIENT**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **6 LIGAS 174 EQUIPOS REALES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SÍ**
- **1-2 JUGADORES**



- Precio: **8.995 PTA (54,06 €)**
- A la venta: **DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

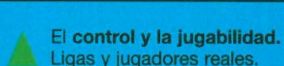
GRÁFICOS 70
Sí, son diminutos, pero se mueven bien y el scroll es rápido y suave como él solo.

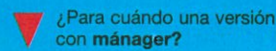
SONIDO 60
Las músicas casi sobran y es una pena que no haya comentarista, pero hay ambiente de domingo.

JUGABILIDAD 91
Un genial sistema de control que nos obligará a sudar la camiseta para dominarlo.

DURACIÓN 92
Va de números: 174 equipos reales, seis ligas, jugadores reales, champions, un control con muchas posibilidades...

TOTAL 90


El **control y la jugabilidad.** Ligas y jugadores reales.


¿Para cuándo una versión con **mánager?**

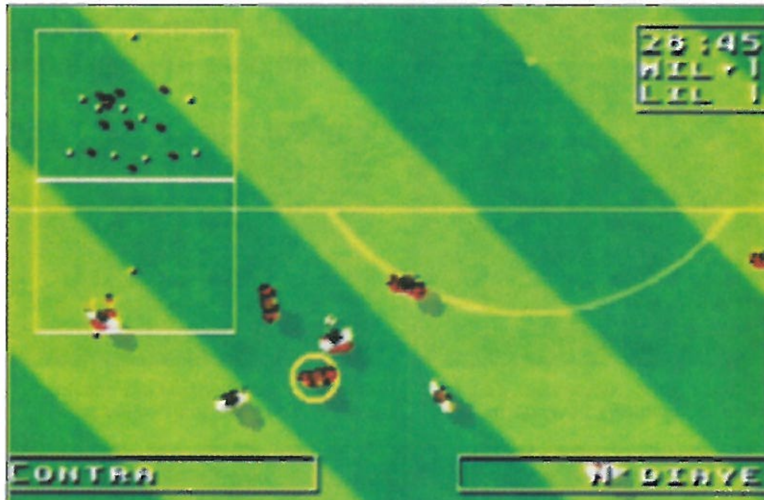
La aparición de GB Advance llena de esperanzas a los aficionados al buen fútbol. Junto al bombazo que supone el anuncio de «ISS», Ubi Soft no ha querido perder la oportunidad de responder con un simulador que nos ofrece fútbol rápido y directo.

¡Pasa, que estoy solo!

Bueno, no tan solo, que somos muchos por la banda. Y encima delante tengo a Figo por este lado y a Míchel Salgado por el otro. ¿Que cómo? Pues muy fácil. Resulta que en «Total Soccer» podremos jugar varias competiciones en diferentes formatos (liga, copa, personalizadas) y con cualquiera de los **muchísimos equipos europeos** (174) que se ofertan en el cartucho (seis ligas, con la española por supuesto entre ellas). Y por si fuera poco, con los **nombres reales de los jugadores.**

Construir la alineación ya nos generará más de un quebradero de cabeza, pero si encima disponemos la formación y la estrategia a seguir (modificables durante el transcurso del partido), cada encuentro se convertirá en un detenido análisis de cada detalle buscando mejorar nuestro juego. Y es que las decisiones se reflejan –y cómo– en el terreno de juego.

Pero claro, no sólo de pizarra vive un equipo. Sobre el **césped disfrutamos de un genial y exigente simulador** en el que el balón no va pegado a los pies. Eso quiere decir que tendremos que entrenar pases y regates, y que por tanto el desafío del juego se alargará lo suyo. El partido se desarrolla desde una **perspectiva aérea,** con un estilo similar al utilizado en «Barça Total» de GB Color. Y aunque el espíritu es de llegar rápido a la portería y marcar muchos goles, el **buen nivel de inteligencia artificial** y la fase de adaptación a los mandos os permitirán vibrar con un ataque-contraataque sin tregua.



El balón no va pegado a los pies, así que el control no es fácil. Regatear supone ya un reto. Además, los efectos nos permitirán meter pases de auténtico ensueño. ¡Practica!

UNA LECCIÓN DE PIZARRA





Elige una alineación, coloca a los Raúl, Saviola y Ayala sobre el césped y marca una estrategia. Si no te funciona, para y piensa. Lo importante es que mientras tanto te lo vas a pasar de aúpa. Ah, y si aún así no sale, habla con Luis, que te dará buenas lecciones.



El ritmo de juego es rápido. Es difícil parar un segundo o perder tiempo.



Las entraditas duras estarán a la orden del día. Las tarjetas, también. Tú mismo...



Los porteros muestran un excelente nivel y las ocasiones son escasas. Insiste.

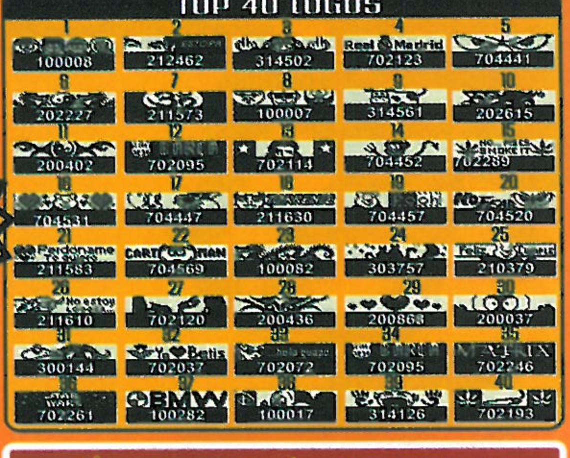


¡¡NUEVOS MODELOS!!
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29s, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

Crea tus propios logos en nuestra página web
www.mi-logo.com

Para anular un logo llama y marca la opción 4 del menú

LOGO Y TONO de la semana
Satellites · SUGAR RAY
433419
203062



TOP 40 LOGOS

1	2	3	4	5
100008	212462	314502	702123	704441
202227	211573	100007	314561	202615
200402	702095	702114	704452	702289
704531	704447	211630	704457	704520
211583	704569	100082	303757	210379
211610	702120	200436	200868	200037
300144	702037	702072	702095	702246
702261	100282	100017	314126	702193

¡¡Nuevos logos!!

302516	302540	850745	850663
851089	851088	851099	201367
851088	850209	850679	201400
201280	201281	201284	201292
201370	201371	201373	201375
301737	201401	201403	201407
301882	302039	301918	301919
301931	301933	301936	200071
301971	301976	100050	301987
302043	302049	302052	300835
705020	300852	100052	301370
200077	300406	850867	850700
850793	851165	300722	100019
200033	850921	200036	300739









Sólo por llamar puedes ganar una **YAMAHA NEOS** o un **NOKIA 3310** o una **MOUNTAINBIKE** o **30.000 PTS**

Así suena la navidad

Blanca Navidad	916004
Pequeña Ciudad de Belén	916008
We Wish You a Merry Christmas	916011
Jingle Bells	431407
Noche de Paz	910223
Last Christmas (Wham)	913156
El Tamborilero	916009
Campanitas de Belén	916016
La Procesión de los Santos	911235
Himno de Despedida (Fin de Año)	407261

Adorna tu móvil

200343	200346	300697	705049
200345	200377	200304	700196
705042	300653	200348	200325
200333	200324	200290	200283
100074	100075	100073	200282

Llama, indica el número del logo o tono que quieres, tu número de móvil...
y en pocos minutos... ¡¡aparecerá en tu pantalla... o sonará cada vez que te llamen!!

¡¡Nuevos tonos!!

Éxitos 80 · Internacional

Love shack - B 52 s	407219
Just can´t get enough· Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
Last kiss· Pearl Jam	407404
Suburbia · Pet shop boys	407405
Desert rose · Sting	407457
Fields of glory ·Sting	407459
Boys dont cry · The Cure	407473
Wake me up · Wham	407543
Children · Rober Milles	407587
Fable · Rober Milles	407588
Take on me · Aha	407600
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
The final countdown·Europe	407619
Every breath you take · Police	407620
China in your eyes·Modern Talking	407634
Espresso love· Dire Straits	431418
Going home· Dire Straits	431419
Love over gold ·Dire Straits	431420
Money for nothing · Dire Straits	431421
Once upon a time in the west· Dire Straits	431422
Private investigationst · Dire Straits	431423
Romeo and Juliet· Dire Straits	431424
Solid rock· Dire Straits	431425
Sultans of swing· Dire Straits	431426
Telegrap road · Dire Straits	431427
Tunnel of love · Dire Straits	431428
Two young lovers · Dire Straits	431429
Band on the run · Paul McCarney	431488
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
West end girls · Pet shop boys	431490

LLAMA AL **906 42 11 65** PARA LUCIR UNO DE ESTOS LOGOS EN TU MÓVIL

- Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110
  TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110
- Sagem SÓLO TONOS MC932, MC936, MC939, MC940, MC950, MC959, MC9500
- Motorola SÓLO TONOS T250, V100, V50
- ALCATEL One Touch Easy 300
- ERICSSON T29S, R520M, T20E, SH888, S868, I888
- SIEMENS SL45
- PANASONIC EB6092

top 30 música

Misión Imposible · Cine	407714
Simpsons · TV	407698
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Flying on the wings of love · Annia	431381
We are the champions · Queen	407408
Como el agua · Camaron	431402
El alma al aire · Alejandro Sanz	431371
La pantera rosa · TV	407693
Friends · Serie TV	407681
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Real Madrid · Himno Fútbol	431442
Cacho a cacho · Estopa	431433
Me pongo colorada · Papá Levante	431636
España · Himno Fútbol	431442
My Name is · Eminem	407300
Take on me · Aha	407600
Every breath you take · Police	407620
Me falta el aliento · Estopa	431435
El coche fantástico · TV	407688
Take my breathe away · TV	407232
La raja de tu falda · Estopa	431434
James Bond · TV	407687
La abeja Maya · Progr. infantil TV	431645
El Equipo A · TV	407667
Vamos a la cama · Progr. infantil TV	431660
The wall · Pink Floyd	407406
El puente sobre el río Kwai · TV	407718
Mazinger Z · Progr. infantil TV	431650
Inspektor Gadget · TV	407685
Marco · Progr. infantil TV	431647

servicios sms



Si te quieres reír manda un mensaje al **66666** con la palabra chiste y te enviaremos un chiste muy gracioso.

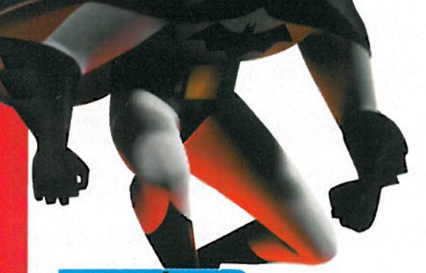
Hay muchos temas entre los que puedes elegir: suegra, feminista, varios, machista, borracho... Sólo tienes que poner chiste y a continuación el tema. Ej: chiste:borracho.

"Envejecer es el único medio de vivir mucho tiempo"
Auber, Daniel

¿Quieres recibir una frase como ésta?
¡Manda un mensaje ya al 66666 indicando la palabra cita y te enviaremos una frase revelante de algún personaje célebre o anónimo!

www.mi-sms.com





Borraré esa sonrisa de tu cara, Joker

BATMAN VENGEANCE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **UBI SOFT**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **20 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.995 PTA (54,06€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84



A un nivel aceptable, ni más ni menos. Se echa de menos mayor variedad en los escenarios.

SONIDO 76



Bastante flojo. Las melodías son sosas y repetitivas, y esperábamos algo más cañero.

JUGABILIDAD 79

Nos hay muchos movimientos que dominar, por lo que vas a tardar poco en hacerte con el control.

DURACIÓN 84

El juego es bastante largo y no se puede decir que peque de poco variado con sus cuatro "modos".

TOTAL 80





Poder usar algunos de los **"gadgets" de Batman.**



Deberían haberse esforzado más **en el apartado técnico.**

Siempre es atractivo meterte en la piel de un personaje del carisma de Batman. Pero Ubi se podía haber estirado un poco más... Ahora lo explicamos.

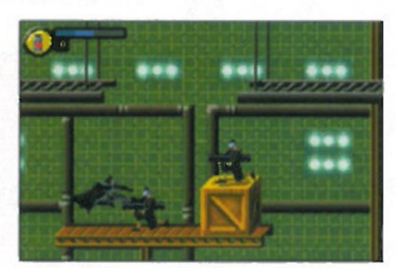
Cuatro estilos de juego

En el modo principal, Batman ha de **avanzar saltando de plataforma en plataforma recogiendo ítems y pegando a los malos,** bien a base de puñetazos y patadas o arrojando el batarang, uno de los "gadgets" ocultos en su traje. Precisamente estos cachivaches romperán un poco un desarrollo que no parece prometer muchas emociones. Con la misma intención, oxigenar el juego, el equipo de desarrollo ha incluido otros tres subgéneros en la aventura. En ellos podremos **conducir desde una vista aérea el Batmóvil** disparando a lo que nos estorbe en nuestra carrera, manejaremos a un ingenioso Robin por **laberínticos escenarios con el objetivo de resolver varios puzzles,** y por último haremos frente a una especie de matamarcianos en el que **pilotaremos el Batplano** por los cielos de Gotham. Ninguna de estas opciones ha sido llevada a cabo con excesiva brillantez; los gráficos son pasables, pero es una pena que no se lo hayan "currado" más. Sin duda el resultado final hubiese ganado enteros con un aspecto técnico más cuidado.

En general, el juego no tiene más pretensiones que **entretener,** y se puede decir que cumple ese cometido. Pasarás un rato majo y encima los Gothamitas te lo agradecerán si das su merecido a toda esa chusma.



En el nivel de Poison Ivy los enemigos están más frescos que una lechuga.



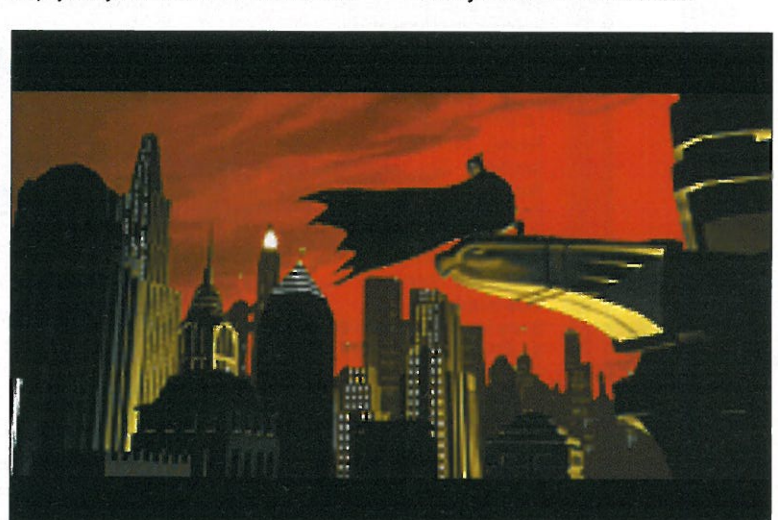
No te dejes intimidar por las armas de los malos, Batman tiene muchos recursos.



Para solucionar los puzzles, tendrás que empujar cajas o llevar un coche de RC.



Los jefes finales tienen un aspecto así de florido y luminoso. No te confíes.



Te enterarás de la historia a través de preciosas intros. Desde el Joker hasta Poison Ivy, los más famosos archienemigos del hombre murciélago harán acto de presencia.

EL QUE NO CORRE, VUELA



Correr como loco es clave para superar las fases del Batmóvil.



Viajando en Batplano sin embargo contará más tu habilidad.

¡Ya está en GBC lo último de Disney!

ATLANTIS EL IMPERIO PERDIDO

A pesar del reciente (y sonoro) aterrizaje de su hermana mayor, nuestra GB Color sigue recibiendo un aluvión de títulos mes tras mes, incluso algunos basados en los últimos éxitos cinematográficos.

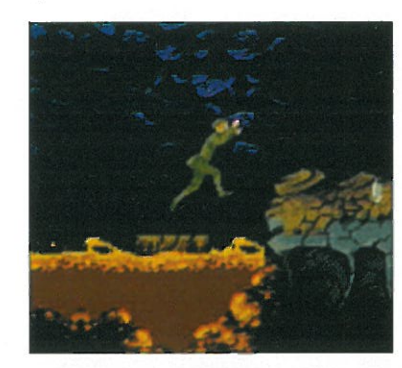
Colaborar es la gracia

La película más reciente de la factoría Disney ha sido recreada en Game Boy Color como un **clásico juego de plataformas de scroll multidireccional,** claramente orientado al público **más infantil** de la casa.

Por si andáis algo "peces", el film narra las aventuras de un **grupo de muchachos que van en busca de Atlántida,** una antigua civilización perdida, y en su camino se topan con toda clase de peligros y situaciones de riesgo. Ese mismo **guión ha sido adaptado a la perfección en su viaje a la portátil,** y en el cartucho vamos a tener la oportunidad de **manejar a cinco personajes** que cuentan con distintas habilidades (expertos en explosivos, "manitas" de la electrónica, etc.), y que deberán **colaborar entre sí para resolver diversas situaciones en plan puzzles** no muy complicados.

Un viaje tan apasionante nos va a permitir disfrutar de un buen puñado de **bonitas y exóticas localizaciones,** como mansiones, tierras llenas de lava y fuego o inexplorados arrecifes, todos ellos representados con una adecuada selección de la paleta de colores de Game Boy Color.

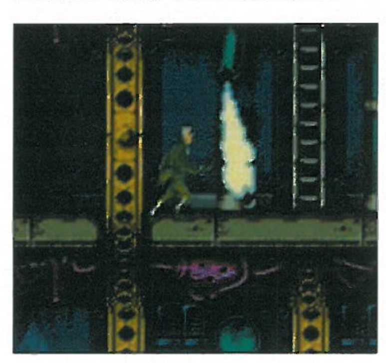
Sin embargo, la edad a la que va dirigida el juego condiciona su duración, pues **la dificultad general es más bien baja.** Así que quedáis avisados: que se abstengan los más expertos "plataformeros" y los amantes de los retos duros. El resto, y sobre todo los fans Disney, quedarán encantados.



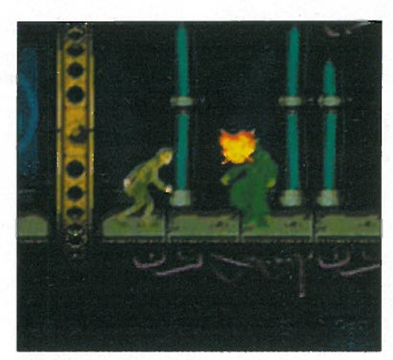
¡Milo está a punto de caer a la lava incandescente! ¡Y con bicho incluido!



Algunos decorados presentan un nivel de detalle bastante notable, ¿no creéis?



Aparte de liquidar enemigos, deberemos sortear trampas como la de la imagen.



Durante la aventura podremos hacernos con distintas armas, como granadas.

TOMANDO EL RELEVO

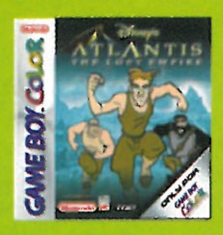




Uno de los puntos fuertes del cartucho es la posibilidad de cambiar de personaje en mitad de la partida. Esto nos permitirá aprovechar las habilidades de los cinco protagonistas para ir solventando los diferentes niveles. Eso sí, no podremos elegir al que queramos, sino que vendrá impuesto por la máquina.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **EUROCOM**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Personajes: **5**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **6.990 PTA (42,01 €)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Los protagonistas muestran el tamaño justo y los fondos son variados y bastante sugerentes.

SONIDO 79
La ambientación está lograda, pero la música se hace machacona al poco rato.

JUGABILIDAD 85
Nos ha gustado lo de cambiar de personaje cada dos por tres: le añade diversidad al asunto.

DURACIÓN 78
Al estar especialmente orientado a los más "peques" su dificultad no es demasiado elevada.

TOTAL 82


La interacción entre personajes y sus gráficos.


Demasiado facilón. No aporta nada nuevo.

También hay una versión de «Atlantis» para Game Boy Advance. Búscala en las noticias, en la Pag. 6

Más bien un cyber...chasco!

SCOOBY DOO AND THE CYBERCHASE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **THQ**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **INGLÉS**
- Fases: **6 NIVELES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.995 PTA (54,06€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

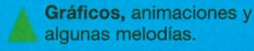
GRÁFICOS 84
Son grandes y nítidos, y están muy bien animados. Constituyen el plato fuerte del juego.

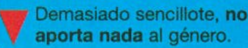
SONIDO 65
La música acompaña con melodías pegadizas, pero los efectos son de GB Color.

JUGABILIDAD 64
Se maneja bien y divierte durante un rato, pero pronto descubres que hay pocos alicientes para continuar jugando.

DURACIÓN 60
El planteamiento es demasiado sencillo. Los seis niveles son demasiado parecidos entre sí..

TOTAL 62


Gráficos, animaciones y algunas melodías.


Demasiado sencillote, **no aporta nada** al género.

La desastrosa (y asustadiza) pandilla de detectives se estrena en Advance con un cartucho que nada tiene que ver con la estupenda aventura que protagonizaron en GB Color. Veamos cómo y porqué.

¡Scooby Dooby–Dooo!

Bienvenidos al ciberespacio, donde un **virus informático** está causando estragos en la red de la Universidad. Y adivinad quién va a resolver el entuerto y dónde. Efectivamente, nuestra pandilla de investigadores, que debe introducirse en los ordenadores universitarios y perseguir al virus en su ambiente.

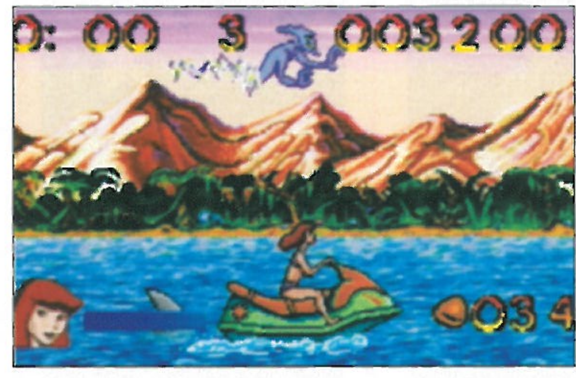
Su ambiente, el del virus, son **seis niveles** donde transcurre la mayor parte de la aventura (el resto se juega en el laboratorio, donde debemos localizar un disco). Cada uno, cada nivel, se desarrolla en un escenario diferente, aunque todos tienen como objetivo común **recoger un número de galletas** y eliminar a un secuaz del virus. Así, recorreremos un coliseo romano evitando a **esqueletos gladiadores,** viajaremos a la prehistoria brincando entre salvajes dinosaurios o **pilotaremos una moto de agua** (y otra de nieve) entre olas y tiburones. Aparentemente una gran variedad, pero mucho nos tememos que sólo en apariencia. A la hora de jugar vemos como el esquema se repite más de lo debido, el desarrollo de los niveles termina siendo muy similar, con escasos alicientes, y a las pocas partidas resulta algo monótono.

En el otro lado de la balanza hay que contar con un **aspecto gráfico más que aceptable,** especialmente en el diseño de los protagonistas, que recuerda muchísimo al que lucen en la serie de dibujos. Y también nos ha gustado poder elegir y **jugar con el personaje de la pandilla** que más nos mole, sea cual sea la fase que nos espera. Un guiño para los fans de estos personajes.



Los vigilantes del laboratorio se quedan "petrificados" si les lanzamos tartas.


En la fase de la prehistoria veremos trogloditas y dinosaurios.


La fase de la moto acuática es más bien un minijuego. Debemos recoger "snacks" mientras evitamos tiburones y ¡¡al virus!!


En cada nivel podemos participar con el personaje de la pandilla que queramos. Aquí vamos con el cobarde de Shaggy.

¡SOY UN TIPO BRILLANTE!

Y brillo cuando el láser impacta sobre mí, o sobre cualquiera de la pandilla. Así, una vez que encontremos el disco en el laboratorio (y la habitación correspondiente), nos introduciremos en los diferentes niveles del juego. Repetiremos el proceso cada vez que salgamos de un nivel.




A "Frankie" le encontraremos después del nivel del Coliseo romano.



A mamporrazo limpio

PREHISTORIK MAN

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **TITUS**
- Desarrollador: **TITUS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **24 (MÁS ZONAS SECRETAS)**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: SÍ**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.995 PTA (54,06€)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

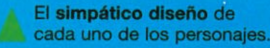
GRÁFICOS 88
Simpáticos y coloristas. Las divertidas animaciones le ponen un punto de originalidad.

SONIDO 85
Las melodías son muy pegadizas y rítmicas, con mucho timbal. Efectos cuidados al detalle.

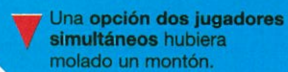
JUGABILIDAD 90
El control garantiza saltos de precisión y auténticas "ensaladas de tortas".

DURACIÓN 89
La variedad de situaciones y la inclusión de zonas secretas invita a repetir.

TOTAL 89



El **simpático diseño** de cada uno de los personajes.



Una **opción dos jugadores simultáneos** hubiera molado un montón.

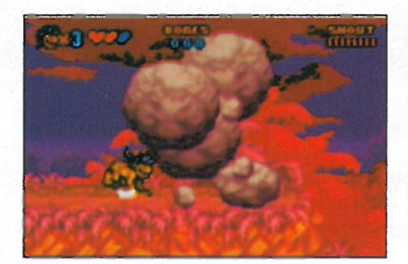
Algo trágico ha ocurrido en la troglodita aldea de Sam. Unos horribles dinosaurios se han llevado la comida, y nuestro héroe ha sido elegido para recuperar las provisiones. Aunque lo peor es que se ha quedado sin desayuno.

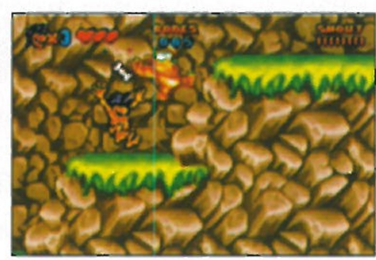
¿Pero tengo que ir yo sólo?

Bueno, en realidad no. Para completar la misión contaremos con la inestimable **ayuda de una serie de personajes** que nos proporcionarán orientación, diversos utensilios e incluso... apoyo moral: el que nos dará la bella hija del jefe, sin ir más lejos, que nos acompaña durante la aventura.

El juego se desarrolla de forma lineal desde una **perspectiva lateral,** y el principal componente es el **puro salto plataformero.** Sam puede utilizar una porra tanto para golpear a los enemigos que salgan al paso como para evitar los obstáculos que impiden avanzar. Para eso también hay pensados otros dispositivos, como un eficaz ala delta con el que podremos volar por los niveles.

Técnicamente, «Prehistorik Man» posee **un nivel más que correcto,** cosa que se deja notar en el **desarrollo fluido y animado** que nos invita a superar niveles. Lo mismo ocurre con la parte gráfica, que anima a seguir adelante para descubrir nuevos escenarios, colores y efectos alucinantes. Si además le sumamos la personalidad de cada uno de los "invitados" que aparecen, todos animados de forma genial, pues no sale un cartucho bastante recomendable. Un **plataformas que rescata la esencia de este género** y que explota perfectamente las posibilidades técnicas de Game Boy Advance.







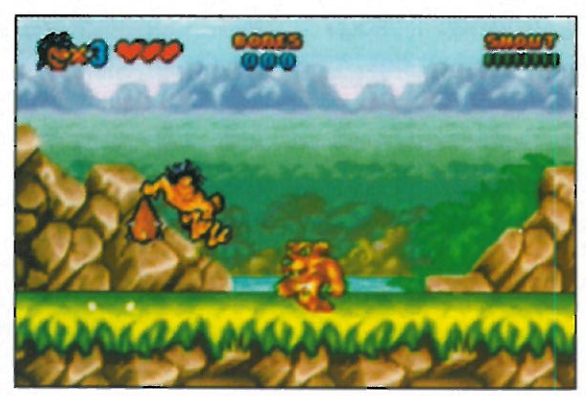
Si te cansas de caminar... ¿qué mejor que el "Jurassic park-apente"?



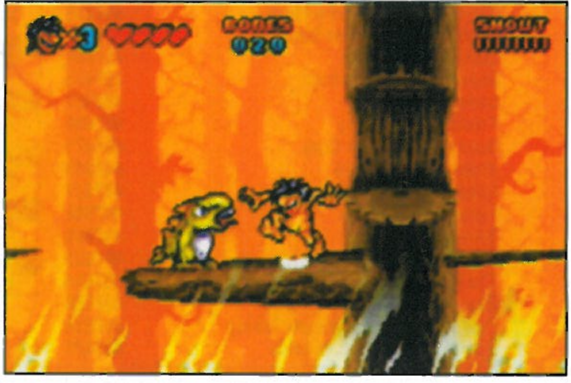
La variedad de movimientos de nuestro Sam es impresionante.



NO, SÍ YA ME DECÍA MI MAMÁ ...
Mi mamá, el jefe de la tribu, su hija, el inventor y todo el elenco de tipejos que nos acompañan en la aventura. Todos tienen algo que decirnos, y hacer caso a sus sugerencias será uno de los aspectos determinantes para llegar a buen puerto.



En toda aventura que se precie hay unos cuantos malos que intentan hacernos fracasar. ¡Espera a probar mi garrote!



Sam muestra unas animaciones alucinantes. Se nota que los programadores se han esmerado con su diseño.

Más deportes de riesgo en GBA

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING

El genial «Tony Hawk 2» dio el banderazo de salida a los juegos basados en deportes extremos, un género al que ahora Konami piensa dar continuación con el lanzamiento de este «ESPN X Games Skateboarding».

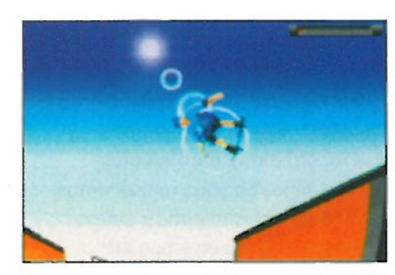
A medias tintas

Las diversas modalidades de juego nos permiten elegir entre **patinar por parques especialmente diseñados** para la práctica del "skate", o hacer las más locas acrobacias en los "half-pipes" de turno. Y aquí están precisamente la **cara y la cruz del cartucho.** Por un lado, nos ha parecido **genial** cómo se ha llevado a cabo el **tratamiento de los saltos en los "half-pipes".** Primero porque utiliza una perspectiva muy vistosa para mostrar a los patinadores; segundo porque los skaters realizan las **piruetas más increíbles (hasta 44 diferentes)**; y tercero porque ofrece un buen sistema de control, que resulta cómodo y sencillo.

Sin embargo, el gran problema de «ESPN...» llega cuando nos lanzamos a los circuitos. La vista pasa a ser 3/4 -algo lógico, por otra parte- pero no sabemos por qué razón el control pierde en fiabilidad y obediencia. Además, en determinadas ocasiones (como cuando pasamos cerca de rampas o barandillas) la cámara pasa a ser fija, lo que provoca continuas confusiones hasta en los jugadores más avezados.

En el resto de apartados, el juego cumple con creces. **Gráficamente raya a un buen nivel.** No utiliza polígonos ni prerrenderizaciones, pero brillan con luz propia. Y el **sonido, muy cañero,** se adapta como anillo al dedo al tipo de juego.

Para conseguir que el skater esté así de contento, tendréis que sudar tinta china.



El modo "half-pipe" es el que más nos ha molado. Lo mejor del cartucho, sin duda.



La vista empleada en el modo "normal" es correcta, pero el scroll falla a veces.



Estos chicos son unos verdaderos artistas. ¡Qué difícil es el skate, Dios mío!



LA FURIA DEL DRAGÓN

Una de las opciones más curiosas y atractivas del cartucho de Konami es el modo "X Rage", en el que conseguiremos hacer un "megachachifantásticolabomba quevastallar" combo de tropecientos mil "tricks". Es para verlo, de verdad de la buena.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **SKATE**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **8 SKATERS CON NOMBRES REALES**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SI**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.990 PTA (54,03 €)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

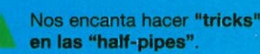
GRÁFICOS 83
Por encima de la media. Infinitamente mejores los que se muestran sobre cámara fija.

SONIDO 81
Muy apropiado para el tipo de juego para el que ha sido concebido. Competente.

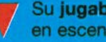
JUGABILIDAD 76
Demasiado irregular. Los cambios bruscos de perspectiva no le sientan nada bien.

DURACIÓN 80
Ir superando las pruebas no es fácil, y el hecho de tener que comprar acrobacias nuevas le añade mordiente.

TOTAL 79



Nos encanta hacer **"tricks" en las "half-pipes".**



Su **jugabilidad se resiente** en escenarios "abiertos".

Los deportes extremos están de moda. Si quieres ponerte el día, ¡a la GUÍA DE COMPRAS! Pág 57

De noche todos los gatos son… ¿pardos?

BABY FELIX HALLOWEEN

FICHA TÉCNICA

GAME BOY COLOR

- Compañía: **LSP**
- Desarrollador: **BIT MANAGERS**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **5**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- **NO COMPATIBLE GB**
- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: NO**
- **1 JUGADOR**

- Precio: **5.995 PTA (36,03 €)**
- A la venta: **NOVIEMBRE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
Muy nítidos y detallados, son simpáticos y están bien animados. El scroll es muy suave.

SONIDO 80
Las músicas son marchosas y pegadizas, ambientando adecuadamente. Los efectos son abundantes y sólidos.

JUGABILIDAD 85
Divertido desde la primera partida, avanzar supone todo un reto. Los jefes finales son de lo más divertido.

DURACIÓN 84
Sus tres niveles de dificultad permiten ajustarlo a cada jugador

TOTAL 84

▲ Un plataformas **sólido y jugable.**

▼ No hubiera sobrado algún que otro **mini-juego.**

El gato de este cartucho viene arropado con traje y sombrero (de cowboy), y es que la distinción y la clase se notan. Incluso cuando se trata de salvar a nuestros amigos Mookie, Mamba, Skippy y compañía de las garras de una terrible bruja. Y todo por meternos en una casa encantada. ¡A quién se le ocurre, en Halloween!

El dinero no da la "Felix-idad"

¿Y los amigos? Sí, así que ¡a salvarlos! Para eso tendremos que recorrer los **cinco niveles** del cartucho. En ellos realizaremos cientos de **ajustadísimos saltos** al tiempo que esquivamos las docenas de enemigos que nos saldrán al paso. Menos mal que también podremos arrojarles piedras o convertirlos en rana, según manejemos a **Baby Felix o Baby Kitty,** los protagonistas del cartucho. Además podremos **recolectar algunos ítems,** como vidas, munición y algún que otro pequeño bonus escondido.

Una vez que consigamos llegar al final de cada nivel, nos las veremos con el consabido jefe, que tratará de derrotarnos (pobre iluso) en largas, encarnizadas y divertidísimas batallas, en las que tendremos que aprendernos sus rutinas de movimientos y sus puntos débiles.

El juego se desarrolla desde una clásica **vista lateral,** en la que podremos ver a nuestros personajes **correr, saltar, golpear e incluso disparar** a la vez que realizan estas acciones. En algunos escenarios podremos además trepar, agacharnos o incluso subirnos a bordo de algún curioso "vehículo".

En fin, un buen plataformas que exprime técnicamente nuestras GBC para ofrecernos un excelente cartucho orientado al público infantil. **Realización sobresaliente y un nivel de dificultad ajustadito.**

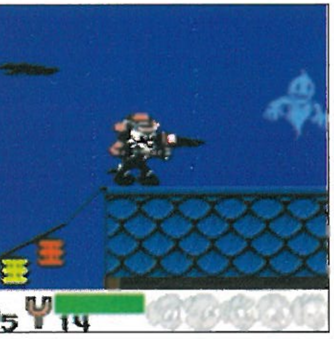
¡A POR ELLOS!

Armados con un tirachinas y una varita mágica, Felix y Kitty se adentran en un genial plataformas.

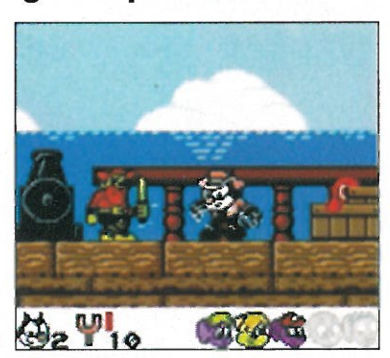
MÉTETE CON LOS DE TU TAMAÑO



Los jefes finales son todo un "regalo". Grandes, coloristas y bien animados, nos obligarán a aprendernos sus pautas de movimientos en encarnizadas batallas. Llegar a ellos supone un reto. Acabar con su reinado, una auténtica alegría.



Como buen gato, nos moveremos por los tejados de las casas sin dificultad.



¡Te pillé con las manos en la masa, amigo, ¿sabías que la piratería es delito?



Dinosaurios por doquier y setas gigantes. Me temo que retrocedimos en el tiempo.



Kitty posee una varita con la que convertirá en rana a sus enemigos. ¡Croá!



Dinosaurios, extraterrestres... ¿No será el guionista de un tal Spielberg?



EL LIBRO IMPRESCINDIBLE PARA USUARIOS NINTENDO



A LA VENTA EL 27 DE NOVIEMBRE POR SÓLO 795 PTAS

NINTENDO ACCIÓN

3000 TRUCOS PARA NINTENDO 64, GB ADVANCE Y GB COLOR

POR LOS EXPERTOS DE



GUÍA IMPRESCINDIBLE PARA USUARIOS NINTENDO

- ☑ Pistas y claves para más de 300 juegos
- ☑ Todos los passwords
- ☑ Todos los trucos funcionan
- ☑ Soluciones para alegrarte el día

POR SÓLO 795 PTA 4,78€

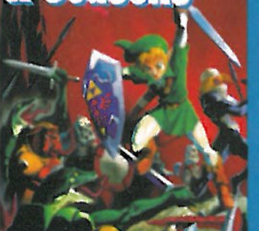
3000 TRUCOS

PARA TODOS LOS JUEGOS DE:

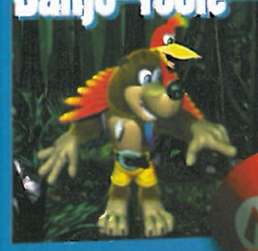
- NINTENDO 64
- GAME BOY ADVANCE
- GAME BOY COLOR

3 GUÍAS COMPLETAS

Zelda: Ages & Seasons



Banjo-Tooie



LOS MEJORES TRUCOS PA TODOS LOS JUEGOS POKéM

- Pokémon Rojo, Azul y Amarillo
- Pokémon Stadium y Stadium 2
- Pokémon Puzzle Challenge
- Pokémon Oro y Plata
- Pokémon Puzzle Lea
- Pokémon Pi

18 MINI-GUÍAS: Mario Kart Advance, Tomb Raider 2 GBC, Zel
Mask N64, Rayman Advance, Perfect Dark GBC, Paper Mario
Advance, Mario Tennis GBC y muchos juegos más...

"Spy-rando" llamaradas de fantasía

SPYRO THE DRAGON: SEASON OF ICE

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE





- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **DIGITAL ECLIPSE**
- Tipo de juego: **AVENTURA-ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Fases: **30**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**



- **PASSWORDS: NO**
- **BATERÍA: SI**
- **1 JUGADOR**



- Precio: **8.995 PTA (54,06€)**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Todos los sprites prerenderizados y animados estupendamente. Infantiles, eso sí. Scroll sin problema alguno.

SONIDO 90
Si escucháramos sólo la música sentiríamos de inmediato nuestra localización y lo que nos rodea.

JUGABILIDAD 87
El control podría haberse mejorado. Incita a seguir y resolver más problemas.

DURACIÓN 91
30 fases, los mini-juegos y su ajustada dificultad, le aseguran muchas horas de diversión.

TOTAL 88



▲ La diversidad en el desarrollo del juego.

▼ El control de Spyro y otras minucias técnicas.

Tras recibir un mensaje de socorro, Spyro y sus amigos se embarcan en una nueva aventura (que no la última) para rescatar a Zoe y liberar a las hadas. ¿El culpable? Grendoc y sus Rhinocs. ¿El héroe? Qué preguntas nos hacéis a veces...

Una honorable heredera

Está visto que nadie, ni siquiera personajes criados en otras consolas, quiere perderse su momento de gloria en GBA. Spyro es uno de los que ha dado el paso, con un juego que hace gala del mismo espíritu de siempre: **calidad, buen humor, alta jugabilidad y variedad, mucha variedad.**

En su viaje a GBA, ha perdido las tres dimensiones en favor de una vista isométrica que nos permite recorrer los vastos y coloridos escenarios que posee el juego, ¡y son nada más y **nada menos que treinta**! En ellos, nuestras misiones son originales, muy entretenidas, y además están hiladas por un buen argumento. Básicamente, debemos rescatar a las benévolas hadas, que han sido congeladas por el malvado Grendoc, pero también ayudar a los paisanos deshaciéndonos de los Rhinocs y, si queda tiempo, recolectar un determinado número de gemas, que darán sus puntitos.

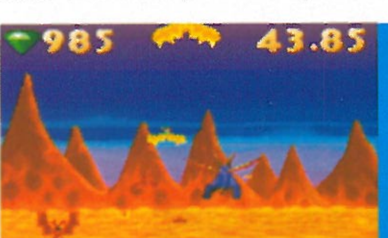
Para hacer todo esto, **Spyro salta, planea, embiste y, obviamente, escupe fuego.** Y además, en ocasiones saldremos de la rutina y nos veremos protagonizando divertidos mini-juegos, como por ejemplo uno en el que nos parecerá estar en mitad de «Iridion 3-D», por su **similitud en calidad técnica**. Fantástico ¿verdad? Visto lo visto, un positivo y oportuno pensamiento inunda la mente: Spyro **permite pasar largos ratos de diversión.** Aunque no sea un juego de bandera, su jugable planteamiento, diversidad de acción y su notable realización técnica, le avalan como compra recomendada para aventureros... con tendencias plataformeras. Y además llega **traducidito al castellano.**



En uno de los mini-juegos tomaremos el control de la libélula que nos acompaña.

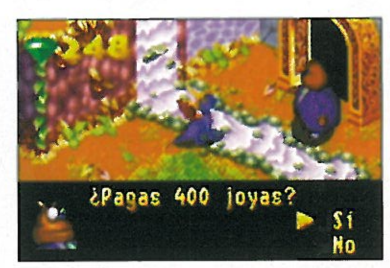


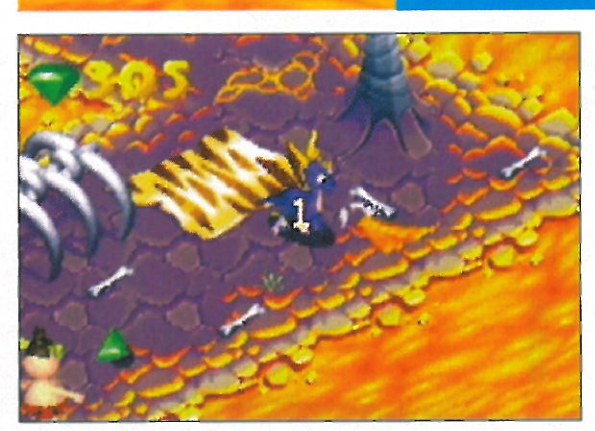
Con estas ovejitas aprenderemos el arte de la embestida. Pobres, tan vírgenes y...



¡SPYRON 3-D!

A lo largo del juego nos encontraremos con originales retos que, una vez superados, nos otorgarán suculentas recompensas. El que más nos ha llamado la atención ha sido éste, en el que Spyro adopta el rol de "mata-marcianos" y el juego se desarrollo en el explotado modo-7.





Lógicamente, y a pesar de ser muy extensos, los escenarios son finitos. Ojo con los vuelos descontrolados y lavas varias.



A parte de rescatar a las hadas, deberemos "limpiar" el escenario de los molestos Rhinocs, que además tienen premio.

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE


▷NINTENDO ▷Aventura
▷12.490 PTA (75,06€)▷1-4J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 97

DESTRUCTION DERBY 64


▷THQ ▷Carreras
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, C, R
Más que una carrera, una estampida de veinte coches. Muy bestia y muy realista.

Puntuación 89

DONALD DUCK CUAC ATTACK


▷UBISOFT ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1J, C, E
Plataformas hacia donde te apetezca, gráficos de cartoon y adicción asegurada.

Puntuación 89

DONKEY KONG 64


▷NINTENDO ▷Plataformas
▷12.990 PTA (78,07 €)▷1-4J,R,E
El plataformas más completo creado hasta la fecha para Nintendo 64. ¡¡Bestial!!

Puntuación 97

EARTHWORM JIM 3D


▷VIRGIN ▷Plataformas
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1J
Cachondeíto total para un gran plataformas que gana con su traducción.

Puntuación 85

EXCITEBIKE 64

▷NINTENDO ▷Motocross
▷9.990 PTA (60,04€) ▷1-4J, R, C, E



Ni "yo es que las motos...", ni nada. El juegazo de Nintendo y Left Field merece ser probado, al menos, durante un minuto. Desde ese momento te parecerá imposible no querer pilotar tu moto hasta el infinito, saltar más alto, más lejos... ¡ganar y no mancharse demasiado el trajecito! Es total para un jugador, completo y sorprendente para varios, y además incluye un editor de circuitos que dará aun más diversión.

Puntuación 94

F-1 WORLD GRAND PRIX


▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, R
Repeticiones impagables, un control ajustable a tu pericia y la licencia oficial de F-1.

Puntuación 92

GOLDENEYE 007


▷NINTENDO ▷Espías
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-4J, R
Un shooter de espías genial. Increíble inteligencia artificial y jugabilidad ejemplar.

Puntuación 94

JET FORCE GEMINI


▷NINTENDO ▷Acción
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4J, R
Rare en acción. Tres "protas", efectos gráficos a mansalva y una banda sonora de Oscar.

Puntuación 95

KIRBY 64


▷NINTENDO ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, C, R
Lo mejor: ver como Kirby copia y se aprovecha de las habilidades de los rivales.

Puntuación 89

LYLAT WARS


▷NINTENDO ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, R
Ha quedado vetusto a nivel gráfico, pero la acción sigue a tope para uno o varios players.

Puntuación 88

MARIO GOLF



▷NINTENDO ▷Golf
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, R, T
Un cartucho riguroso a la hora de recrear el juego, pero muy "Nintendo" en modos.

Puntuación 88

MARIO PARTY 2


▷NINTENDO ▷Tablero
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4J, R
Sus 56 minijuegos son la excusa perfecta para invitar a casa a tus amigos.

Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES
MARIO PARTY 3


▷NINTENDO ▷Tablero
▷11.990 PTA (72,06 €) ▷1-4J, T
Si, jugar solo está bien, pero nada es comparable a echar una tarde gritando con tres amigos. Y para eso ha sido creado «MP3». Tenéis 70 minijuegos nuevos, cinco tableros más los ocultos, dos nuevos personajes, y un modo de juego, el Duelo, que es tanto o más entretenido que el modo normal.

Puntuación 92

MARIO TENNIS


▷NINTENDO ▷Tenis
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, R, T
Dieciséis personajes para elegir, 11 canchas diferentes y una calidad sobresaliente.

Puntuación 93

MICKEY'S SPEEDWAY USA


▷NINTENDO ▷Carreras
▷12.990 PTA (78,07 €) ▷1-4J, R
Veinte circuitos a base de buenas trazadas y mejores ítems, con 6 tipos Disney.

Puntuación 89

MONACO GP 2


▷UBI ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C, R
Realismo en los choques y un modo "career" flipante. Uno de los más rápidos de N64.

Puntuación 93

NBA COURTSIDE


▷NINTENDO ▷Baloncesto
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-4J, C, R
Uno de los NBA más jugables y completos. No se ha pasado de moda, y tiene buen precio.

Puntuación 90

NBA JAM 2000


▷ACCLAIM ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, C R E
Un modo Jam espectacular, y otro para dirigir tu equipo en plan manager.

Puntuación 92

NBA LIVE 2000


▷EA ▷Baloncesto
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J, C, R
Arcade, simulación y un versus contra Jordan. Calidad y jugadores casi vivos.

Puntuación 91

PAPER MARIO
NUEVO



▷NINTENDO ▷Rpg
▷11.990 PTA (72,06 €) ▷1J,R
Un RPG por turnos, enorme, divertido y muy bien realizado para tu Nintendo 64. Alucinad con los gráficos.

Puntuación 96

PERFECT DARK


▷Nintendo ▷Espías
▷10.990 PTA (66,05 €)▷1-4J R ET
¿De verdad hace falta que te digamos que éste es el mejor juego de espías jamás visto?

Puntuación 98

POKéMON PUZZLE LEAGUE


▷NINTENDO ▷Tetris
▷12.490 PTA (75,06 €) ▷1-2J
Inteligencia y buenos reflejos bien ambientados en el mundo Pokémon.

Puntuación 90

POKéMON SNAP


▷NINTENDO ▷Fotografía
▷10.990 PTA (66,05 €) ▷1J
Una isla con Pokémon en su hábitat natural. Objetivo: consigue la mejor pose.

Puntuación 94

POKéMON STADIUM


▷NINTENDO ▷Lucha PKMN
▷11.990 PTA (72,06 €) ▷1-4J, T
Combates PKMN con grandes gráficos y en castellano. Incluye Transfer Pak.

Puntuación 93

POKéMON STADIUM 2

▷NINTENDO ▷Combate
▷11.990 PTA (72,06€) ▷1-4J, T




Es el juego perfecto para cualquier fan Pokémon. Pese a basarse en el motor de juego de su predecesor, lo mejora con creces en todos los aspectos, especialmente en opciones y modos... justo donde más invulnerable parecía el primer Stadium. Los minijuegos van a poner las espadas en alto y la nueva Academia de Primo va a descubriros muchas cosas nuevas sobre los Pokémon. Compra obligada, seguro.

Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. PAPER MARIO
2. EXCITEBIKE 64
3. LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
4. BANJO TOOIE
5. POKéMON STADIUM + TRANSFER PAK
6. MARIO PARTY 2
7. MARIO TENNIS
8. PERFECT DARK
9. SUPER SMASH BROS.
10. KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

RAYMAN 2


▷UBI ▷Plataformas
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1J, C, E
Encantador héroe para un plataformas bello, variado y lleno de humor.

Puntuación 95

RIDGE RACER 64


▷NAMCO ▷Carreras
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4J, R
Escenarios aplastantes, conducción fácil y un buen multijugador.

Puntuación 92

«Pokémon Stadium 2» va a convertirse en el nuevo superventas de Nintendo 64.

SUPER SMASH BROS.


▷NINTENDO ▷Lucha
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4J, R
Elige tu héroe Nintendo entre los 8 disponibles y disfruta de la gran variedad de golpes.

Puntuación 91

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK


▷NINTENDO ▷Rol
▷12.990 PTA (78,07 €) ▷1J, R, E
Baja el listón de adicción respecto a la entrega anterior. Los gráficos, por encima.

Puntuación 96

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME


▷NINTENDO ▷Rol
▷9.490 PTA (57,03 €) ▷1J, R
Un gran argumento, enorme calidad técnica y, sobre todo, enganchante. Obra maestra.

Puntuación 99

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION


▷ACCLAIM ▷Acción
▷9.990 PTA (60,04 €)▷1-4J C R E
El mejor Turok, tanto técnicamente como en el apartado jugable.

Puntuación 94

WAVE RACE 64


▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, C
Uno de los juegos que más nos alucinó en N64. ¡¡Vuela sobre las olas!!

Puntuación 95

ABREVIATURAS UTILIZADAS J: número de Jugadores, R: Rumble Pak, C: Controller Pak, E: Expansion Pak, T: Transfer Pak

ARMY MEN ADVANCE



▷3DO ▷Acción
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1J

Un título muy entretenido, con un aspecto gráfico a la altura, pero que te deja con ganas de mucho más.

Puntuación 78

BOMBERMAN TOURNAMENT



▷ACTIVISION ▷Aventura/Acción
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4 J 1 Cartucho

Un "dos por uno" con un buen modo historia y un "battle" tremendamente jugable y divertido.

Puntuación 93

BATMAN VENGEANCE

NUEVO



▷ACTIVISION ▷Aventura/Accion
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1-4 J 1 Cartucho

Un "dos por uno" con un buen modo historia y un "battle" tremendamente jugable y divertido.

Puntuación 93

CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

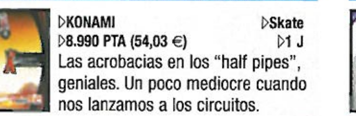
▷KONAMI ▷Aventura
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1J

Castlevania es una inversión segura, un juego en el que todo alcanza un nivel sobresaliente. Nada más comenzar, el jugador es abrumado por la increíble potencia gráfica y sonora de Advance. Pero lo que más "engancha" de Castlevania es explorar: encontrar nuevos enemigos con los que usar nuevas técnicas de ataque y defensa, equipando a nuestro chaval con diferentes objetos. Un toque rolero que satisfará a todo el mundo.

Puntuación 95

ESPN X-GAMES SKATEBOARDING

NUEVO



▷KONAMI ▷Skate
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1 J

Las acrobacias en los "half pipes", geniales. Un poco mediocre cuando nos lanzamos a los circuitos.

Puntuación 79

FINAL FIGHT ONE



▷CAPCOM ▷Beat'em up
▷8.990 PTA (54,03€) ▷1-2J

Completísima versión del juego "avanza-golpea" más famoso de la Historia. Históricos y novatos.

Puntuación 86

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45,01 €) ▷1-4J, 1 cartucho

Los críticos más importantes del país han sentenciado: es bastante superior a la versión de Super Nintendo. O sea que es un milagro de versión. La delirante sensación que ofrece sorprenderá a propios y extraños; sus naves pre-renderizadas, su banda sonora con efectos sorprendentes, la tremenda jugabilidad y las "recompensas" que recibiremos cuando ganemos las diferentes series. Échalo todo en un ROM y fíjate en lo que sale.

Puntuación 93

GT ADVANCE



▷THQ ▷Carreras
▷10.990 PTA (66,05 €) ▷1-2J

Las carreras con mayor realismo vistas en la portátil. Alucina con sus 48 cochazos... y su precio.

Puntuación 89

RESÉRVALOS

A FINALES DE NOVIEMBRE...

▷HARRY POTTER
▷EA

Una aventura de acción protagonizada por el héroe favorito de medio mundo (el otro medio está en camino). Si has leído algo de Potter, enseguida te sumergirás en su ambiente Hogwarts. Si no, el juego te lo pondrá en bandeja. Y merece la pena.

EN DICIEMBRE...

▷EL PLANETA DE LOS SIMIOS
▷UBI

Te pondrán en el papel de Ben, y ahí, sólo, en mitad de un planeta dominado por los monos, tendrás que encontrar la clave para salvar la Tierra. La misión es complicada, pero por lo que hemos jugado os va a encantar. Sólo ver moverse a Ben será para quitarse el sombrero.

IRIDION 3D

▷THQ ▷Shooter
▷10.990 PTA (66,05 €) ▷1J

Este shoot'em up encierra un trabajo técnico sobresaliente, y rezuma dificultad por los cuatro costados.

Puntuación 90

JURASSIC PARK 3: DNA FACTOR





▷KONAMI ▷Acción
▷9.490 PTA (57,03 €) ▷1J

Sólamente el ambiente de película de éxito que ofrece, justificaría que te hicieras con este juego.

Puntuación 62

JURASSIC PARK 3: PARK BUILDER

▷KONAMI ▷Simulación
▷9.490 PTA (57,03 €) ▷1J

Construye tu propio parque de atracciones jurásico en la pantalla de tu Advance. Es superadictivo.

Puntuación 81

KRAZY RACERS



▷KONAMI ▷Carreras
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1-4J

Un duro rival para Mario Kart. Destaca por su adictiva mecánica y sus formidables escenarios.

Puntuación 92

KURUKURU KURURIN



▷NINTENDO ▷Puzzle-habilidad
▷7.490 PTA (45,01 €) ▷1-4J, 1 cartucho

Una sorpresa de jugabilidad y adicción. La mecánica es simple, pero atrapa a la primera.

Puntuación 88

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

1. MARIO KART SUPER CIRCUIT
2. FINAL FIGHT ONE
3. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
4. RAYMAN ADVANCE
5. SUPER MARIO ADVANCE
6. SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
7. CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
8. X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE
9. IRIDION 3D
10. F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▷NINTENDO ▷Velocidad
▷7.490 PTA (45,01€) ▷1-4J,1 cartucho



Esta carrera (¿carrera? Mejor diríamos carrerón) ofrece un perfecto equilibrio entre calidad técnica y jugabilidad. Lo último de Mario para Advance no sólo explota el hardware de la máquina todo lo que quiere, sino que además te "pega" los mandos a las manitas y no los puedes soltar. Para redondear, el modo multijugador es impresionante, y como ves sólo necesita un cartucho. Además el precio es para tirar cohetes. Anímate, no esperes más.

Puntuación 96

PHALANX



▷KEMCO ▷Shooter
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1J

Un matamarcianos de órdago al que le pierde el tamaño, escaso y algo confuso, de los gráficos.

Puntuación 81

PREHISTORIK MAN

NUEVO



▷TITUS ▷Plataformas
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1 J

Un plataformas divertido que explota perfectamente las características técnicas de la Advance.

Puntuación 89

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas-acción
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1J

Excelente nivel gráfico, escenarios impresionantes, ¡y qué animaciones! Por eso es de los más vendidos.

Puntuación 92

READY 2 RUMBLE BOXING 2

▷MIDWAY ▷Lucha
▷8.990 PTA (54,03 €) ▷1J

Si te gusta pegarte mientras te ríes o viceversa, he aquí tu juego. Sabrá darte lo que mereces... hasta el KO.

Puntuación 80

SCOOBY DOO & THE CYBER CHASE

NUEVO



▷THQ ▷Plataformas
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1J

Te parecerá estar dentro de los dibujos animados, pero una vez en juego es monótono y sin alicientes.

Puntuación 62

SPIDERMAN MISTERIO'S MENACE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷9.990 PTA (60,04 €) ▷1J

NUEVO



Una acertada mezcla de plataformas y beat'em up que sabrá satisfacer a los amantes del héroe arácnido. El juego lo firman los desarrolladores de Tony Hawk 2, y se nota. En la fluidez de los movimientos, el acabado gráfico, en fin un aspecto técnico bastante notable. En jugabilidad, un desarrollo no lineal que promete diversión para rato y la dificultad que hace que un juego te enganche sin remisión. Lo que se dice un cartucho de lujo.

Puntuación 93

SPYRO THE DRAGON

NUEVO



▷VIVENDI UNIVERSAL ▷Acción-Aventura
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1 J

El dragón morado vuelve con una nueva historia, vista isométrica y el tono aventurero de otras versiones.

Puntuación 88

STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

▷CAPCOM ▷Lucha
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1-2J

NUEVO



¿Sentir toda la emoción de la máquina arcade, superando la calidad gráfica de la mítica versión de Super Nintendo? Pues sí, hijos. Y además con dieciséis personajes, más alguno que otro oculto, escenarios rediseñados para esta versión, especiales super-espectaculares, animaciones nuevas, barra de furia, cuatro velocidades de juego... y el apasionante modo para dos jugadores vía cable Link. Si te gusta la lucha: o lo tienes, o te machacamos.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷7.490 PTA (45,01 €) ▷1-4J, 1 cartucho

Un fantástico dos en uno, con Super Mario Bros. 2 perfectamente actualizado y Mario Bros. para 4.

Puntuación 94

TONY HAWK 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷9.490 PTA (57,03 €) ▷1J

Para los que lo conozcan, que sepan que esta vista isométrica es tanto o más jugable que la usada en N64.

Puntuación 96

TOP GEAR GT



▷KEMCO ▷Carreras
▷8.490 PTA (51,02 €) ▷1-4J

Carreras en circuitos reales del campeonato GT japonés. Algo flojo en sensación de velocidad.

Puntuación 78

TOTAL SOCCER

NUEVO



▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷8.995 PTA (54,06 €) ▷1-2 J

Un genial y exigente simulador con 174 equipos, jugadores reales y un manejo ágil y sencillo.

Puntuación 90

TWEETY & THE MAGIC GEMS



▷KEMCO ▷Tablero
▷8.490 PTA (51,02 €) ▷1-4J

Reúne los ingredientes de un buen juego de tablero, pero 16 minijuegos parecen poco.

Puntuación 83

LA NOVEDAD DEL MES

WARIOLAND 4



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42,01 €) ▷1J

La saga Warioland se estrena en Advance con un titulazo, capaz de plantar cara a nuestro Mario de siempre. El "rollo" Wario, eso de ser malote y copiar las habilidades de los enemigos, os atrapará como nunca esta vez, y además promete innumerables risas porque él, el gran Wario, ya no es invulnerable.

Puntuación 92

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▷ Nada como tomar el pulso a los superhéroes. Y aquí Marvel, con Spiderman y X-Men, se lleva la palma.

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY COLOR

24 HORAS DE LE MANS

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Coches grandes y sólidos con una sensación de velocidad vertiginosa. Nivel de conducción exigente.
Puntuación 89

ALICE IN WONDERLAND

▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Plataformas clásico en el que encontramos a los personajes de la película/libro. Para peques.
Puntuación 80

ALONE IN THE DARK
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC

Sin duda es lo más flipante técnicamente que has visto (y en mucho tiempo verás) en una Game Boy Color. Los increíbles gráficos pre-renderizados, la atmósfera de terror, el estilo de la aventura, sin duda te llevarán derecho a la tienda. Pero antes queremos dejar clara una cosa: el juego dura muy poco, se hace bastante corto cuando sabes los pasos que tienes que dar. Estás avisado.
Puntuación 90

ATLANTIS: EL IMPERIO PERDIDO

NUEVO
▷THQ ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La última película de Disney se convierte en un plataformas para el público más infantil de la casa.
Puntuación 82

BARÇA MANAGER 2000

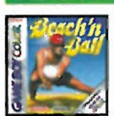
▷UBI SOFT ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
La sencillez de Barça Total junto a la presencia de un mánager. Simple pero muy PCFútbol.
Puntuación 89

BATMAN OF THE FUTURE

▷UBI SOFT ▷Arcade
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
El nuevo Batman protagoniza un beat'em up bien estructurado y entretenido.
Puntuación 80

BLADE

▷ACTIVISION ▷Beat'em up
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Da caña a los vampiros en este beat'em up cargadito de golpes. Ojo, sigue el argumento del cómic.
Puntuación 86

BEACH'N BALL

▷INFOGRAMES ▷Voley-playa
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Cuerpos Danone, gafas de sol, playas ardientes. ¿Te animas a practicar voley-playa?
Puntuación 90

COLIN MCRAE RALLY

▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Planteado como un simulador muy real, luce un control exigente y gran sensación de velocidad.
Puntuación 80

CROC 2

▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aventura con toques de inteligencia plagada de puzzles y demás artimañas estratégicas.
Puntuación 89

DONKEY KONG COUNTRY
▷NINTENDO ▷Plataformas
▷6.990 PTA (42,01 €) ▷1/2J, GBC, Infrarrojos

Rare ha exprimido la tecnología Game Boy Color, creando un plataformas increíble con acción a raudales y muy divertido. Diddy y Donkey se alternan en las 41 fases que nos separan de K. Rool, el enemigo final. Por el camino hay tiempo para saltar, correr, montar en vagoneta, brincar de barril en barril o tomar el control de la "fauna" que todos conocéis.
Puntuación 97

DRACULA

▷CRYO ▷Aventura
▷4.990 PTA (29,99 €) ▷1J, GBC
Un buen nivel técnico y un planteamiento sencillo redondean un juego muy llevadero.
Puntuación 81

DRIVER

▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tres ciudades americanas sirven de escenario para las misiones que nos encarga la mafia.
Puntuación 91

F-1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

▷EA SPORTS ▷Carreras
▷5.995 PTA (36,03 €) ▷1J, GBC
Un revolucionario motor 3D con pistas y coches renderizados, y un punto de vista mucho más real.
Puntuación 92

GIFT

▷CRYO ▷Plataformas/puzzle
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Muy prometedor, pero antes debes saber de la dificultad de sus puzzles. Mucho ingenio hace falta.
Puntuación 85

HORMIGAZ RACING

▷EA ▷Carreras
▷5.995 PTA (36,03 €) ▷1J, GBC
Los protagonistas del film de Dreamworks te desafían a una carrera en sus locos cacharros.
Puntuación 89

LOS MÁS VENDIDOS GAME BOY

1. THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
2. THE LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
3. POKéMON PLATA
4. POKéMON ORO
5. SUPER MARIO BROS. DELUXE
6. WARIOLAND 3
7. SPIDER-MAN 2: THE SINISTERS SIX
8. POKéMON PINBALL
9. TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD
10. EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS

HYPE-THE TIME QUEST

▷UBI SOFT ▷Plataformas/RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Básicamente es un plataformas, pero cuenta con fases de desarrollo rolero y otras mata-mata.
Puntuación 88

INDIANA JONES


▷THQ ▷Aventura
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Diecinueve niveles, cortos pero intensos, plagados de atractivos puzzles por resolver.
Puntuación 88

INTERNATIONAL KARATE

▷VIRGIN ▷Kárate
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Los combates son simples, pero tiene gráficos ambiciosos, control preciso y minijuegos divertidísimos.
Puntuación 85

INTERNATIONAL TRACK & FIELD



▷KONAMI ▷Atletismo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GB
Diez pruebas emocionantes para "dejarte" los dedos. Prueba el modo "career" y disfruta.
Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES
POKéMON CRISTAL

▷NINTENDO ▷RPG
▷7.490 PTA (45,01 €) ▷1-2 J/Printer Infr.
El Pokémon que riza el rizo. Ofrece en un cartucho todo lo que ofrecen los demás, y además se inventa novedades como la nueva Torre de Batalla o la posibilidad de recorrer la aventura con una chica entrenadora. Aunque en realidad es una extensión de las ediciones Oro y Plata, tanto en jugabilidad como técnicamente intenta evolucionar un punto más el mundo Pokémon.
Puntuación XX

LOONEY TUNES: VENGANZA MARCIANA

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Marvin es ahora el prota de una aventura tanto o más divertida que la primera entrega. Y compatible.
Puntuación 90

LUCKY LUKE IN DESPERADO TRAIN

▷INFOGRAMES ▷Arcade/Plata.
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Divertidas fases de plataformas bien combinadas con un batallón de minijuegos. Le falta duración.
Puntuación 88

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS

▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La alternancia de géneros le da un ritmo especial. Y los protagonistas, el toque de encanto.
Puntuación 81

LA SIRENITA II: PINBALL FRENZY
▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un pinball bien planteado y mejor acabado, que divertirá a los amantes del género.
Puntuación 83

LOONEY TUNES: ALERTA MARCIANA
▷INFOGRAMES ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Está protagonizado por todas las estrellas de la Warner, pero claro, antes tienes que capturarlas.
Puntuación 90

MARIO GOLF
▷NINTENDO ▷Golf
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Es de golf, es de Rol, es de Mario y sabe dejarte pegado a la consola, aunque no te gusten ni golf ni Rol.
Puntuación 93

MARIO TENNIS

▷NINTENDO ▷Tenis
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC, T
El juego de tenis más completo, divertido, "rolero" y desafiante para cualquier consola.
Puntuación 96

METAL GEAR SOLID

▷KONAMI ▷Aventura
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Uno de los juegos que no deben faltar en tu GBC. Buen apartado técnico y duración garantizados.
Puntuación 94

MICKEY'S SPEEDWAY USA
▷NINTENDO ▷Carreras
▷6.990 PTA (42,01 €) ▷1-2J, GBC
Mickey vuelve sin Rol, pero con más modos de juego y un montón de extras que descubrir.
Puntuación 91

MICKEY'S RACING ADVENTURE
▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Carreras al estilo Micromachines, sólo que con personajes Disney y un toque rolero que mola todo.
Puntuación 91

Ha empezado la era Cristal. Pokémon seguirá reinando con el mejor título de la saga.

MICROMACHINES V3

▷CODEMASTERS ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-8J, GBC
La saga se redondea en tu portátil con las carreras más adictivas y jugables. Y sitio para 8 jugadores...
Puntuación 92

MISSION:IMPOSSIBLE
▷INFOGRAMES ▷Aventura de espías
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC, Inf.
Una atractiva aventura de espías que incluye agenda y mando a distancia por infrarrojos.
Puntuación 89

PERFECT DARK



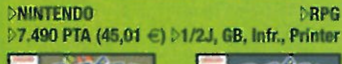
▷NINTENDO ▷Acción-aventura
▷6.990 PTA (42,01 €) ▷1-2J, GBC
Rare reinventa el juego para ofrecer variedad de acción y jugabilidad estilo GB. De culto.
Puntuación 95

POKéMON AMARILLO



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
El cartucho responsable de la Pokémanía que vivimos. Perenne presencia de Pikachu.
Puntuación 91

POKéMON ORO Y PLATA



▷NINTENDO ▷RPG
▷7.490 PTA (45,01 €) ▷1/2J, GB, Infr., Printer




Las novedades en cuanto a PokéGear, guarderías, pre-evoluciones, Celebi, formas de Unown, nuevo mundo... ¡¡te atraparán sin remisión!! Probarlo es caer a sus pies.
Puntuación 97

POKéMON PINBALL



▷NINTENDO ▷Pinball
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GB
Se sale en jugabilidad. Tiene dos mesas y un sinfín de secretos. Te lo quitarán de las manos.
Puntuación 95

POKéMON PUZZLE CHALLENGE



▷NINTENDO ▷Tetris
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Tiene ritmo, tiene Pokémon y te va a revolucionar el coco. Y lo mejor, juega con las ediciones Oro y Plata.
Puntuación 94

POKéMON ROJO/AZUL



▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36€) ▷1-2J, GB
El cartucho que inició la revolución: de ventas, de inteligencia artificial, de planteamientos, de consolas...
Puntuación 90

POKéMON TRADING CARD



▷NINTENDO ▷Cartas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GB
Si te gustan las cartas intercambiables, no busques más: has encontrado el juego perfecto.
Puntuación 91

PRINCE NASSEM BOXING



▷THQ ▷Boxeo
▷5.990 PTA (39 €) ▷1/2J, GBC
Un arcade de boxeo para partirse las narices contra 8 duros contrincantes. Muy jugable.
Puntuación 84

RAYMAN



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
¿Original? Y qué más da. Es dinámico, jugable, encantador y está lleno de sorpresas.
Puntuación 93

ROAD CHAMPS



▷ACTIVISION ▷Deportivo
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
De pequeño seguro que no sabías hacer todo lo que estos "cabras" consiguen con dos ruedas.
Puntuación 89

ROLAND GARROS



▷CRYO ▷Tenis
▷5.995 PTA (36,03 €) ▷1-2J, GBC
A pesar de su aspecto infantil, es un tenis muy real, con golpes y jugadas profesionales.
Puntuación 91

SCOOBY DOO



▷THQ ▷Aventura Gráfica
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Es como tener los dibujos animados en tu pantalla de GBC. Manejas a Shaggy, Scooby y la panda.
Puntuación 90

SNOOPY TENNIS



▷INFOGRAMES ▷Tenis
▷6.490 PTA (39 €) ▷1-2J, GBC
Una licencia de lujo, con Snoopy y sus amigos en perfecta forma, y un nivel técnico muy convincente.
Puntuación 90

SPIDERMAN 2



▷ACTIVISION ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Atractiva combinación de plataformas y lucha, con un Spidey que se mueve mejor que nunca.
Puntuación 88

SPIROU



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36€) ▷1J, GBC
Resultona mezcla de aventura y plataformas; variadita, movida y con la suficiente originalidad.
Puntuación 88

STAR WARS OBI WAN'S ADVENTURES



▷THQ ▷Acción-puzzle
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Recorre los escenarios de la película, machacando androides a golpes de salto y espadazo.
Puntuación 79

STAR WARS RACER



▷NINTENDO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Conversión a la altura técnica de las circunstancias, pero "quema" competir contra un solo rival.
Puntuación 80

SUPERCROSS FREESTYLE



▷INFOGRAMES ▷Motocross
▷5.490 PTA (32,99 €) ▷1J, GBC
Motocross guay de competición y saltos. Está "tirado" sobre el motor evolucionado de V-Rally.
Puntuación 89

SUPER MARIO BROS DX



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Clásico entre los clásicos, es uno de los mejores plataformas de GBC, y además te durará: garantizado.
Puntuación 94

SUPERNENAS (LUCHA CON ESE)



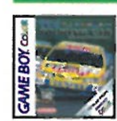
▷UBI ▷Plataformas
▷6.995 PTA (42,04 €) ▷1J, GBC
Completa la trilogía, pero no aporta nada realmente interesante a la serie. Sí, fiel a los dibus de la tele.
Puntuación 70

THE WORLD IS NOT ENOUGH



▷EA ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Tiene una buena historia, acción, pero problemillas con la Inteligencia de los enemigos lo tiran para atrás.
Puntuación 77

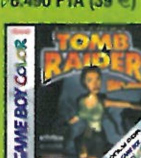
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP



▷THQ ▷Carreras
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Fenomenal juego de coches. Tiene una buena base y se ha sabido adaptar a la perfección.
Puntuación 91

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD

▷THQ ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC



Lara vuelve a arrasar en su nueva aventura para GBC. Basarse en el mismo motor de juego de la primera entrega ha sido todo un acierto, porque continúa luciendo en pantalla gráficos enormes, pero además hay que destacar sus elevadas dosis de acción y un desarrollo profundo, rico y variado. Sus siete fases dan para mucho, resultan entretenidas y brillantes.
Puntuación 92

TONIC TROUBLE



▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Un cartucho de plataformas del que esperábamos más. Mola Ed, pero la fórmula no aporta mucho.
Puntuación 80

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



▷ACTIVISION ▷Skate
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Da unas cuantas vueltas al primer Tony: tiene el verdadero espíritu y un control que vale millones.
Puntuación 84

TOP GEAR RALLY 2



▷KEMCO ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Ha mejorado la jugabilidad desde la primera entrega, pero su nivel de entretenimiento no convence.
Puntuación 85

TOP GUN FIRE STORM

▷TITUS ▷Shooter Aéreo
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Ponte a los mandos de un caza en este arcade de atractivo aspecto y bastante duradero.
Puntuación 87

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION



▷ACCLAIM ▷Acción
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Una genial descarga de adrenalina. Con acción, armas, enemigos y ni un segundo de descanso.
Puntuación 91

RESÉRVALOS

FINALES DE NOVIEMBRE...

▷HARRY POTTER
▷EA



No podríamos recomendaros nada mejor para las próximas fechas. Hay película de por medio, éxito literario que ha traspasado todas las barreras y todas las edades y juego con clase, estilo y mucha vista. Sí, es un RPG y tiene un aspecto muy convincente.

CASI EN DICIEMBRE...

▷EL PLANETA DE LOS SIMIOS
▷UBI SOFT
Tanto esta versión como su hermano de Advance son juegos bien hechos, que han sabido elegir por dónde tirar y qué potenciar, y que además técnicamente van sobrados. Mención especial para éste de GBC: cómo se mueve BEN.

WACKY RACES



▷INFOGRAMES ▷Carreras
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
Un juego de carreras atípico, en el que te divertirás de lo lindo haciendo todo tipo de "trampas".
Puntuación 87

WARIOLAND 3



▷NINTENDO ▷Plataformas
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC
La mejor opción para tu Game Boy si quieres un juego ágil, difícil pero posible, divertido e ingenioso.
Puntuación 94

X-MEN MUTANT WARS



▷ACTIVISION ▷Lucha
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Aquí tienes todos los súperpoderes de los X-Men, combinados en un beat'em up clásico.
Puntuación 85

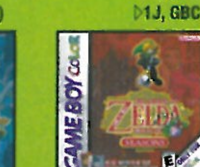
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE



▷ACTIVISION ▷Plat./Acción
▷6.490 PTA (39 €) ▷1J, GBC
Lobezno protagoniza un entretenido arcade al que se echa en falta algo más de variedad.
Puntuación 84

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

▷NINTENDO ▷RPG
▷5.990 PTA (36 €) ▷1J, GBC



Es el Zelda definitivo. Tiene el desarrollo más movido, los puzzles más puñeteros, los personajes más originales. Y encima ambos cartuchos se complementan. Hazte con ellos.
Puntuación 99

ZIDANE GENERATION



▷CRYO ▷Fútbol
▷5.990 PTA (36 €) ▷1-2J, GBC
Del Madrid o de la Juve, aquí viste de Francia y nos ofrece un simulador rápido y preciso.
Puntuación 85

NUESTRA RECOMENDACIÓN En Centro Mail, los dos nuevos Zelda (Oracle of Ages/Seasons), por menos de 72,12 € (12.000 PTA)

- Manual de estrategia + análisis de recorrido.
- Detalles de los 100 nuevos Pokémon.
- Recorremos Ciudad Trigal de arriba abajo.

Así se lucha contra los líderes del gimnasio

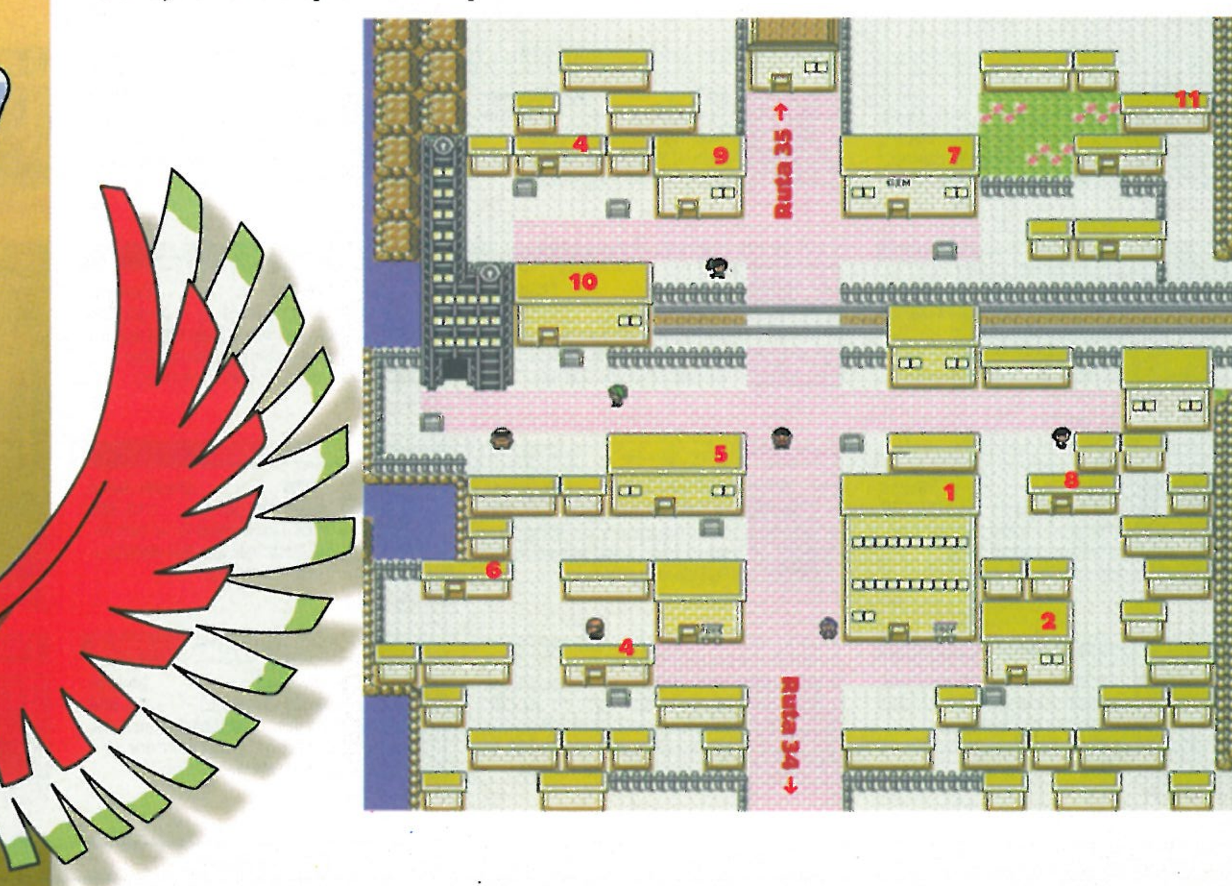
POKéMON ORO Y PLATA

SÉPTIMA PARTE

Desde la Ruta 30 a la Cueva Unión, nuestro recorrido por las ediciones Oro y Plata promete ser muy interesante este mes. Más aún si avanzamos los primeros trucos para deshacerse de los líderes de gimnasio.

Ciudad Trigal

Es la ciudad más grande e importante de Johto (fijaos cuántas páginas nos ocupa). Más adelante, cuando el Team Rocket invada la ciudad y la Torre de Radio, tendrás que volver para liberarla.






NO LO OLVIDES

1 El Centro Comercial

Piensa con cuidado en las necesidades de tus Pokémon y **no gastes el dinero alegremente.** Por ejemplo, si compras una LIMONADA en la última planta, podrás restaurar más PS que con una Súper Poción y encima a mitad de precio.

LISTA DE PRECIOS

Dependiente 1 / **Dependiente 2**

P1: TIENDA DE ENTRENADORES

Dependiente 1		Dependiente 2	
→ Poción	300	→ Poké Ball	200
→ Súper Poción	700	→ Súper Ball	600
→ Antídoto	100	→ Cuerda Huída	550
→ Antiparalizante	200	→ Repelente	350
→ Despertar	250	→ Revivir	1500
→ Antiquemar	250	→ Cura Total	600
→ Antihielo	250	→ Poké Muñeco	1000
→ Carta Flor	50		

P2: COLECCIÓN DE COMBATE

Dependiente 1		Dependiente 2	
→ Velocidad X	350	→ Directo	650
→ Especial X	350	→ Protección Especial	700
→ Defensa X	550	→ Precisión X	950
→ Ataque X	500		

P3: BOTIQUÍN

Dependiente 1		Dependiente 2	
→ Proteínas	9800	→ Calcio	9800
→ Hierro	9800	→ Más PS	9800
→ Carburante	9800		

P4: TIENDA MT

Dependiente 1		Dependiente 2	
→ MT 41, Puño-Trueno	3000	→ MT 02, Golpe Cabeza	2000
→ MT 48, Puño Fuego	3000	→ MT 08, Golpe Roca	1000
→ MT 33, Puño Hielo	3000		

P5: ÚLTIMO PISO

Dependiente 1		Dependiente 2	
→ Agua Fresca	200	→ Limonada	350
→ Refresco	300		

Otras cosas que puedes hacer y conseguir en el Centro Comercial son:

- ALMACÉN SUBTERRÁNEO

Para entrar debes abrir la **puerta cerrada** que viste en el **Subterráneo** la primera vez que exploraste Ciudad Trigal. Primero encontrarás una habitación con interruptores que debes encender en el orden **3-2-1** para abrir el camino que lleva a la siguiente puerta **[1]**. Pulsando en el orden **2-1-3-2** podrás recoger **Cura Total y Bola Humo.**

Atravesando la siguiente puerta estarás debajo del **SÓTANO 1.** Aquí encontrarás al **DIRECTOR secuestrado** y **Éter Máx.y MT 35** (Sonámbulo). El DIRECTOR te entregará una **LLAVE MAGNÉTICA** para abrir la segunda planta de la **TORRE DE RADIO.**




- SÓTANO 1

Cada vez que uses el ascensor para bajar, verás que **las cajas han cambiado de sitio.** Sube y baja para coger **Ultra Ball, Éter, Antiquemar y Moneda Amuleto.**

- PLANTA CUARTA

1. Habla con la chica de las escaleras para activar **REGALO MISTERIOSO.**
2. **Intercambia Drowzee por Machop** con el chico junto al mostrador.
3. **Vuelve los domingos** para que examinen tus Pokémon. Si enseñas un Pokémon infeliz, recibirás **MT 21 (FRUSTRACIÓN) [2]** y si muestras uno feliz, la **MT 12 (RETROCESO).**



#194 WOOPER

Este POKéMON vive en aguas frías. Sale del agua para buscar comida cuando refresca el ambiente.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Látigo	Normal
Nv 11	Portazo	Normal
Nv 21	Amnesia	Psíquico
Nv 31	Terremoto	Tierra
Nv 41	Danza Lluvia	Agua
Nv 51	Neblina	Hielo
Nv 51	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–

¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Wooper ▶ Quagsire (Nv 20)

#195 QUAGSIRE

Este despreocupado POKéMON es de naturaleza tranquila. Siempre que nada, choca con los barcos.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Pistola Agua	Agua
–	Látigo	Normal
–	Portazo	Normal
Nv 23	Amnesia	Psíquico
Nv 35	Terremoto	Tierra
Nv 47	Danza Lluvia	Agua
Nv 59	Neblina	Hielo
Nv 59	Niebla	Hielo
–	–	–
–	–	–

¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Tierra
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Wooper ▶ Quagsire (Nv 20)

#196 ESPEON

Usa el corto pelaje que cubre su cuerpo para sentir el viento y predecir las acciones enemigas.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 8	Ataque Arena	Tierra
Nv 16	Confusión	Psíquico
Nv 23	At. Rápido	Normal
Nv 30	Rapidez	Normal
Nv 36	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 42	Más Psique	Normal
Nv 47	Psíquico	Psíquico
Nv 52	Sol Matinal	Normal

¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Espeon (felicidad por el día)

#197 UMBREON

Cuando se siente amenazado, este POKéMON se protege lanzando sudor venenoso por todos sus poros.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 8	Ataque Arena	Tierra
Nv 16	Persecución	Siniestro
Nv 23	At. Rápido	Normal
Nv 30	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 36	Finta	Siniestro
Nv 42	Mal de Ojo	Normal
Nv 47	Chirrido	Normal
Nv 52	Luz Lunar	Normal

¡Lo tengo!

Tipo	Siniestro
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN: Eevee ▶ Umbreon (felicidad por la noche)

2 Monta en bici para ir más rápido



Parece que al dueño de la TIENDA DE BICIS no le va bien el negocio. **Si aceptas hacer publicidad de su tienda,** podrás montar en una flamante bicicleta.

3 Escucha la radio



La **Torre de Radio de Ciudad Trigal** es el centro emisor de los programas que has oído en las radios de muchas casas de Johto. Algo así como Los Cuarenta. Los objetos que puedes conseguir aquí los tienes detallados más adelante.

4 El Subterráneo y la entrada al Almacén



Aquí encontrarás a **varios entrenadores** con los que combatir y un **MONEDERO** que podrás **usar en el Casino.** También, dependiendo del día de la semana, encontrarás una **peluquería, un herbolario y una tienda de gangas** con objetos que podrás revender para ganar un dinerillo. Los horarios y precios de estos servicios son:

PELUQUERÍA POKéMON

Objetos	Precios	Horario
Hermano mayor	500	Martes, jueves y sábados.
Hermano menor	300	Miércoles, viernes y domingo.

HERBOLARIO

Objetos	Precios	Horario
Polvoenergía	500	Abre los sábados y domingos.
Raíz Energía	800	
Polvo Curación	450	
Hierba-Revivir	2800	

TIENDA DE GANGAS

Objetos	Precio compra	Precio venta	Horario
Pepita	4500	5000	Abre los lunes por la mañana.
Perla	650	700	
Perla Grande	3500	3750	
Polvoestelar	900	1000	
Trozo Estrella	4600	4900	

Más adelante, cuando salgas del **gimnasio de PUEBLO CAOBA,** tendrás que volver a Ciudad Trigal para **liberar la TORRE DE RADIO de la invasión del Team Rocket.** Aquí encontrarás la entrada al sótano en el que está secuestrado el DIRECTOR de la radio.



5 Casino

Después de conseguir el MONEDERO en el **Subterráneo,** podrás venir a jugar. A la izquierda tienes **máquinas tragaperras,** y a la derecha **máquinas para apostar a las cartas.** Cambia tu dinero por fichas en el mostrador de la izquierda y ponte a jugar.

Cuando ganes suficientes fichas puedes ir al mostrador de la derecha y cambiarlas por estos premios:

Premio	Fichas necesarias
MT 25 (Trueno)	5500
MT 14 (Ventisca)	5500
MT 38 (Llamarada)	5500
ABRA	200
EKANS (Pokémon Oro) / SANDSHREW (Pokémon Plata)	700
DRATINI	2100

6 La casa de Bill



La primera vez que vengas a casa de Bill él no estará, pero podrás **apuntar su teléfono en tu Pokégear.** Más adelante, después de ajustar la **CÁPSULA de TIEMPO en Ciudad Iris,** Bill volverá a casa. Vuelve a hacerle una visita y te dará un **Eevee de nivel 20.**

7 Gimnasio



El **Gimnasio de Blanca** en un gimnasio para entrenadores que usan Pokémon de tipo normal. Cuando derrotes a Blanca, **ésta no te querrá entregar la medalla.** Habla con la entrenadora que hay a su lado y vuelve a insistir.

8 Comprueba la felicidad de tus Pokémon



En esta casa te informarán del **estado de ánimo de tu primer Pokémon.** Las respuestas que obtendrás a medida que aumente la felicidad de tu Pokémon, son las siguientes:

- **"Da la impresión de que no le gustas. Parece malvado".** Significa que no tratas bien a tu Pokémon y que le has hecho perder muchas batallas. **Para un Pokémon así usa la MT 21 (Frustración).**
- **"Deberías tratarlo mejor. No está acostumbrado a ti".**
- **"Es bastante mono".**
- **"Es cariñoso contigo. Parece feliz".**
- **"Me parece que confía mucho en ti".** Si tu Pokémon evoluciona por felicidad, no queda mucho para que ocurra.
- **"¡Parece muy feliz!.Te debe querer mucho".** Para un Pokémon deberías usar la **MT 27 (Retroceso).**



Pokétruco

Para **hacer feliz a un Pokémon** puedes hacer varias cosas:

- Capturarlo con una **AMIGO BALL:** se fabrica con BONGURI VERDE y hace que **los Pokémon capturados sean más del doble de felices que los capturados con otras POKé BALL.**
- **Caminar con él:** si un Pokémon va en tu equipo, aumentará un poquito su felicidad cada cierto número de pasos.
- **Aumentar su nivel:** cada nivel que suba un Pokémon, le hará sentirse un poco más seguro de sí mismo y por tanto un poco más feliz.
- **Asearlo:** córtales el pelo en el SUBTERRÁNEO de Ciudad Trigal y deja que la hermana de Gary los limpie entre las 3 y las 4 de la tarde.

Por el contrario, **si un Pokémon se desmaya o come cosas amargas,** en especial las hierbas medicinales que venden en Ciudad Trigal, **se sentirá un poco más infeliz** cada vez que ocurra.

9 El Inspector de Motes

Aquí **puedes cambiar el nombre de tus Pokémon.** Los nombres reflejan el sentimiento de sus entrenadores, por eso no podrás renombrar a los Pokémon que hayas intercambiado.



10 Estación de tren

Cuando consigas en **Ciudad Azafrán (Kanto) el ticket para el MAGNETOTRÉN,** podrás viajar entre Ciudad Trigal y Ciudad Azafrán siempre que quieras y a la hora que te apetezca.



11 La Regadera y el Pokémon del camino

Después de ganar la medalla del gimnasio, y antes de abandonar Ciudad Trigal, debes **hablar con la señora que riega las flores.** Te entregará una **REGADERA** para **apartar ese extraño Pokémon** que parece un árbol y **que obstruye la Ruta 36.**



¡TU RIVAL!

Cuando vuelvas a Ciudad Trigal, para liberar la Torre Radio de la invasión del Team Rocket, volverás a enfrentarte con tu rival. Justo cuando entres en el Almacén Subterráneo para rescatar al Director de la radio que ha sido secuestrado, aparecerá tu eterno rival.

Los Pokémon a los que tendrás que enfrentarte son: un Golbat de nivel 30, un Magnemite de nivel 28, un Haunter de nivel 30, un Sneasel de nivel 32 y un Meganium o Quilava o Feraligatr de nivel 32.



#198 MURKROW

Temido y odiado por muchos, dicen que trae la desgracia a todos aquéllos que lo ven por la noche.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo	Volador
Nv 11	Persecución	Siniestro
Nv 16	Niebla	Hielo
Nv 26	Tinieblas	Fantasma
Nv 31	Finta	Siniestro
Nv 41	Mal de Ojo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Siniestro/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Murkrow

#199 SLOWKING

Su intelecto e intuición son increíbles. No pierde la compostura en ninguna situación.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Maldición	¿?
–	Placaje	Normal
Nv 6	Gruñido	Normal
Nv 15	Pistola Agua	Agua
Nv 20	Confusión	Psíquico
Nv 29	Anulación	Normal
Nv 34	Golpe Cabeza	Normal
Nv 43	Contoneo	Normal
Nv 48	Psíquico	Psíquico
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Slowpoke ▶ Slowbro (Nv 37) Slowking (Interc. con Roca del Rey)

#200 MISDREAVUS

Le gusta hacer travesuras como gritar y aullar por la noche, para asustar a la gente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Gruñido	Normal
–	Psico-Onda	Psíquico
Nv 6	Rencor	Fantasma
Nv 12	Rayo Confuso	Fantasma
Nv 19	Mal de Ojo	Normal
Nv 27	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 36	Divide Dolor	Normal
Nv 46	Canto Mortal	Normal
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Fantasma
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Misdreavus

#201 UNOWN

Tienen forma de jeroglíficos sobre lápidas antiguas. Dicen que ambos están relacionados.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Poder Oculto	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–



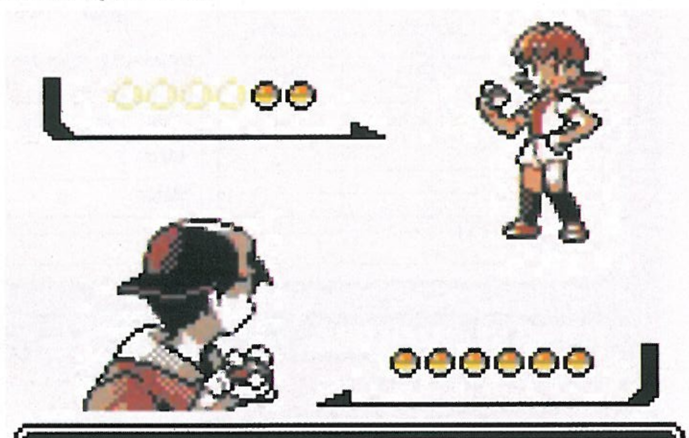
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Unown

Líder Pokémon #3

Blanca es la líder del gimnasio de Ciudad Trigal y sus Pokémon son de tipo normal.

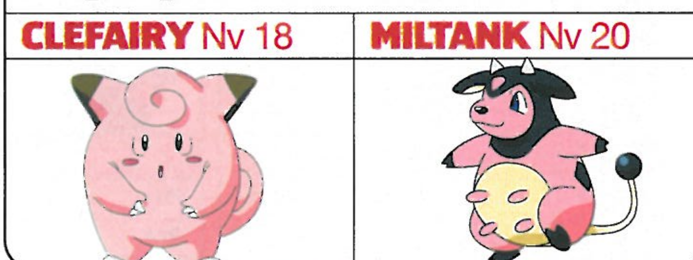


Blanca

Tiene un equipo formado por dos Pokémon normales. Su Miltank con la técnica ATRACCIÓN enamora a los Pokémon de sexo masculino y puede anular sus ataques.

Equipo de Blanca

CLEFAIRY Nv 18	MILTANK Nv 20



Consejo para Blanca

Ve a la **planta cuarta del Centro Comercial** y salva el juego justo antes de intercambiar un Drowzee por un Machop. Haz el intercambio y **observa el sexo del Machop recibido.** Si no es hembra, reinicia y repite el intercambio. Lo recibes en nivel 12 y sería conveniente que **entrenaras hasta el nivel 15 antes de entrar en el gimnasio.**

Con un Pokémon de lucha como Machop y femenino, derrotarás a todos los Pokémon de este gimnasio. Al ser hembra, **la técnica ATRACCIÓN de Miltank** no causará efecto alguno en nuestro Machop.

Premios Blanca

MEDALLA PLANICIE

Con esta medalla los Pokémon que sepan **FUERZA (MO 04) podrán usarla fuera de un combate.** Además, aumentará la velocidad de tus Pokémon.

MT 45, ATRACCIÓN

Enamora a los Pokémon de género opuesto al que lo usa. El amor lleva a los Pokémon a un estado de confusión

Torre Radio

La primera vez que pases por aquí, todo estará tranquilo. Sin embargo, cuando salgas del gimnasio de Pueblo Caoba, te informarán de una invasión del Team Rocket que te obligará a volver.

PLANTA BAJA



PRIMERA PLANTA



! NO LO OLVIDES

1 Escucha la radio

En la **planta baja de la TORRE DE RADIO** hay promoción especial. Contesta acertadamente las 5 preguntas que te harán -sin límite de intentos- y ganarás una TARJETA RADIO que te permitirá **escuchar los programas de esta emisora** desde tu Pokégear.



SEGUNDA PLANTA



TERCERA PLANTA



CUARTA PLANTA



2 Comprueba tu suerte



Cada semana, de viernes a jueves, hay un nuevo número de la suerte. **Escucha el Canal de la Suerte** con tu radio, **comprueba los números ID de tus Pokémon** y vuelve si tienes premio. Recibirás lo siguiente:

- **Tercer premio:** MÁS PP, si el número ID de un Pokémon coincide en sus dos últimas cifras con el número de la suerte.
- **Segundo premio:** REPARTIR EXP., si coinciden las tres o cuatro últimas cifras.
- **Primer premio:** MASTER BALL si coinciden las cinco cifras.

¡CONSÍGUELOS!

A- MT 11 (Día Soleado)
C- ALA ARCOIRIS (Pokémon Oro)
ALA PLATEADA (Pokémon Plata)
B- LAZO ROSA
D- LLAVE SÓTANO

202 WOBBUFFET

Odia la luz y las sacudidas. Si le atacan, infla su cuerpo para aumentar su contraataque.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Contador	Lucha
–	Manto Espejo	Psíquico
–	Velo Sagrado	Normal
–	Mismodestino	Fantasma
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Wobbuffet

203 GIRAFARIG

Su cola tiene un pequeño cerebro. ¡Cuidado! Si te acercas, puede reaccionar a tu olor y morder.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Gruñido	Normal
–	Confusión	Psíquico
–	Pisotón	Normal
Nv 20	Agilidad	Psíquico
Nv 30	Relevo	Normal
Nv 41	Psico-Rayo	Psíquico
Nv 54	Triturar	Siniestro
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal/Psíquico
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Girafarig

204 PINECO

Le gusta engrosar su coraza añadiendo cortezas de árbol. El aumento de peso no le molesta.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Protección	Normal
Nv 8	Autodestrucción	Normal
Nv 15	Derribo	Normal
Nv 22	Giro Rápido	Normal
Nv 29	Venganza	Normal
Nv 36	Explosión	Normal
Nv 43	Púas	Tierra
Nv 50	Doble Filo	Normal
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pineco ▶ Forrestres (Nv 31)

205 FORRESTRES

Todo su cuerpo está protegido por una coraza de metal. Lo que esconde la coraza es un misterio.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Protección	Normal
–	Autodestrucción	Normal
–	Derribo	Normal
–	Giro Rápido	Normal
–	Venganza	Normal
Nv 39	Explosión	Normal
Nv 49	Púas	Tierra
Nv 59	Doble Filo	Normal
–	–	–

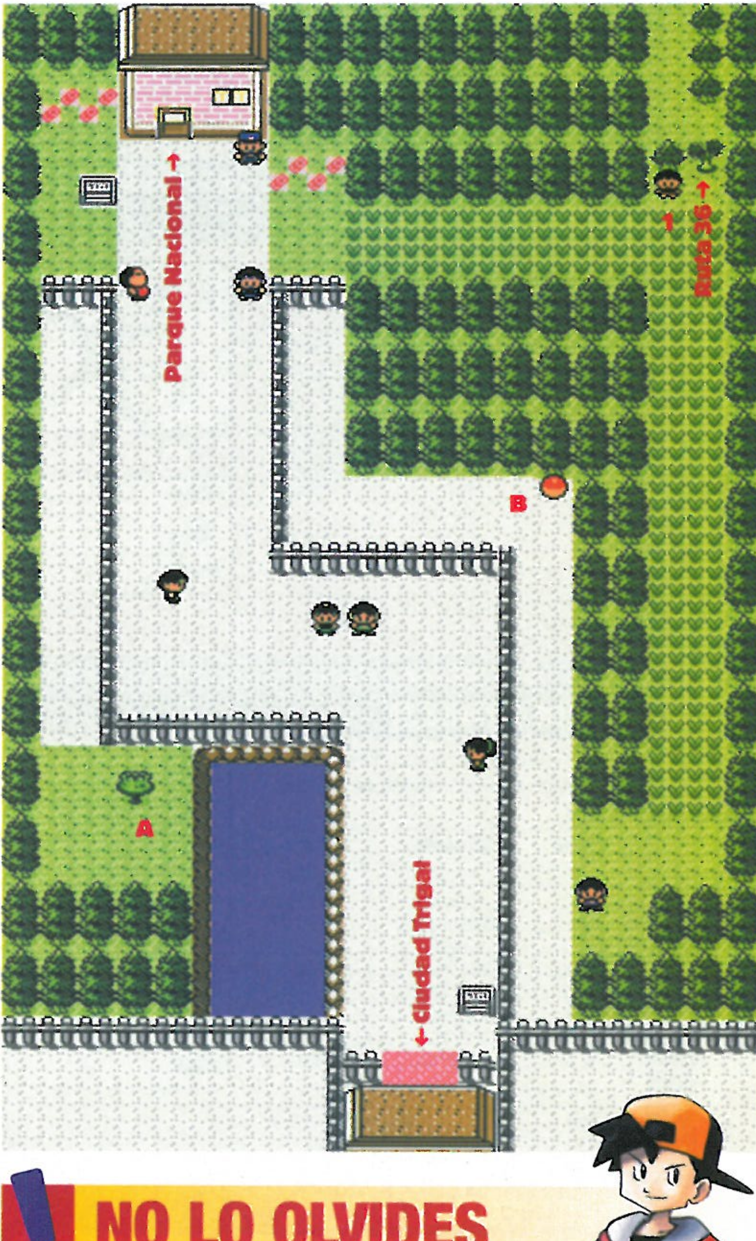
MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Acero
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Pineco ▶ Forrestres (Nv 31)

Ruta 35

En esta ruta encontrarás muchos entrenadores y la entrada al Parque Nacional.



! NO LO OLVIDES

1 Captura un raro Yanma

Apunta el **número de teléfono de ÁNGEL1,** y tarde o temprano te avisará de la aparición de un **grupo de Yanma en la Ruta 35**. Normalmente la probabilidad de encontrar un Yanma en la Ruta 35 es muy pequeña, pero si vienes tras el aviso de ÁNGEL1 lo encontrarás con mucha facilidad.



¡Hazte con todos!

Pokémon	● (Oro)	● (Plata)
PIDGEY	Mañana y día	Mañana y día
NIDORAN (H)	Todo el día	Todo el día
NIDORAN (M)	Todo el día	Todo el día
PSYDUCK	Todo el día	Todo el día
GOLDUCK	Todo el día	Todo el día
ABRA	Todo el día	Todo el día
DROWZEE	Todo el día	Todo el día
DITTO	Todo el día	Todo el día
HOOTHOOT	Noche	Noche
YANMA	Todo el día	Todo el día

▲ Captúralo haciendo Surf en el agua. (Psyduck)

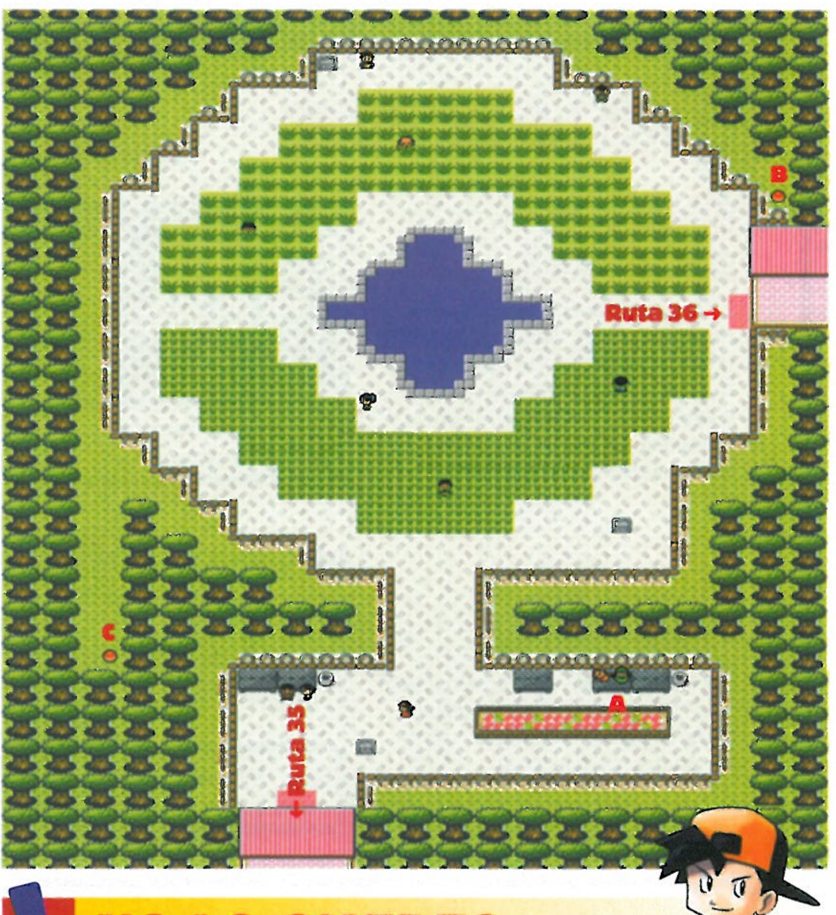
▲ Captúralo haciendo Surf en el agua. (Golduck)

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYAMISTERIO	B. MT 04, DESENRROLLAR

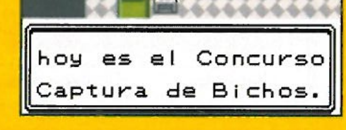
Parque Nacional

Aquí puedes capturar especies de Pokémon que sólo aparecen aquí. Para ello, participa en el Concurso Captura de Bichos que es tres veces por semana.



NO LO OLVIDES

1 Concurso Captura de Bichos



El Concurso Captura de Bichos se celebra los martes, jueves y sábados.

La mecánica del concurso es sencilla y consiste en **usar uno de tus Pokémon para capturar el Pokémon bicho más fuerte.** Tienes un tiempo máximo de **20 minutos,** sólo puedes utilizar las **Parque Ball** para hacerlo y además te podrás quedar con el último Pokémon capturado.

206 DUNSPARCE

Si se siente amenazado, escapa cavando con su cola. Puede flotar ligeramente usando sus alas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Furia	Normal
Nv 5	Rizo Defensa	Normal
Nv 13	Deslumbrar	Normal
Nv 18	Rencor	Fantasma
Nv 26	Persecución	Siniestro
Nv 30	Chirrido	Normal
Nv 38	Derribo	Normal
–	–	–
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Dunsparce

207 GLIGAR

A veces se sujeta a los precipicios. Cuando divisa una presa, despliega sus alas y planea para atacar.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 6	Ataque Arena	Tierra
Nv 13	Fortaleza	Normal
Nv 20	Ataque Rápido	Normal
Nv 28	Finta	Siniestro
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 44	Chirrido	Normal
Nv 52	Guillotina	Normal
–	–	–
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Tierra/Volador
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Gligar

208 STEELIX

Dicen que si Onix viviera más de 100 años, su composición sería la del diamante, como Steelix.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Chirrido	Normal
Nv 10	Atadura	Normal
Nv 14	Lanza Rocas	Roca
Nv 23	Fortaleza	Normal
Nv 27	Furia	Normal
Nv 36	Tormenta Arena	Roca
Nv 40	Portazo	Normal
Nv 49	Triturar	Siniestro
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Acero/Tierra
Oro	–
Plata	●

EVOLUCIÓN
Onix ▶ **Steelix** (Intercambio con Rev. Metálico)

209 SNUBBULL

Muy travieso por naturaleza, a muchas mujeres les gusta jugar con él porque es muy cariñoso.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Cara Susto	Normal
–	Látigo	Normal
Nv 8	Encanto	Normal
Nv 13	Mordisco	Siniestro
Nv 19	Lengüetazo	Fantasma
Nv 26	Rugido	Normal
Nv 34	Furia	Normal
Nv 43	Derribo	Normal
–	–	–



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

EVOLUCIÓN
Snubbull ▶ **Granbull** (Nv 23)

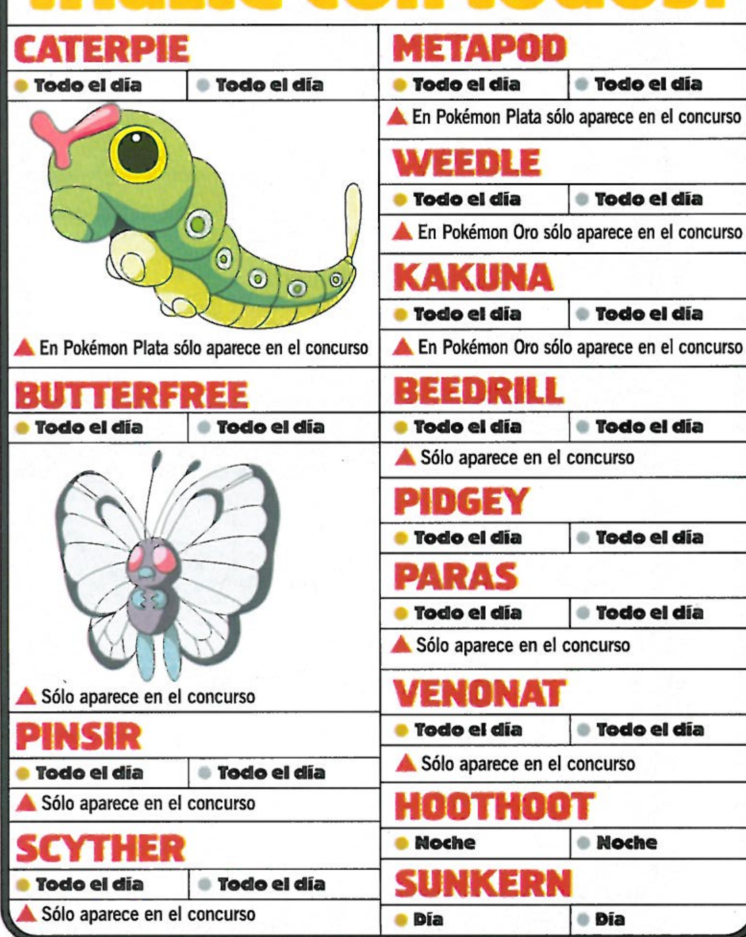
2 La entrega de premios

La entrega de premios del Concurso Captura de Bichos se realiza en la **Puerta Norte.** Cuando termine el concurso, tu Pokémon será comparado con el de otros participantes y, según lo fuerte que sea, recibirás uno de estos premios:



- Premio de consolación: **BAYA.**
- Tercer premio: **BAYA DORADA.**
- Segundo premio: **P. ETERNA.**
- Primer premio: **PIEDRA SOLAR.**

¡Hazte con todos!



Pokémon	●	●	
CATERPIE	Todo el día	Todo el día	▲ En Pokémon Plata sólo aparece en el concurso
BUTTERFREE	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
PINSIR	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
SCYTHER	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
METAPOD	Todo el día	Todo el día	▲ En Pokémon Plata sólo aparece en el concurso
WEEDLE	Todo el día	Todo el día	▲ En Pokémon Oro sólo aparece en el concurso
KAKUNA	Todo el día	Todo el día	▲ En Pokémon Oro sólo aparece en el concurso
BEEDRILL	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
PIDGEY	Todo el día	Todo el día	
PARAS	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
VENONAT	Todo el día	Todo el día	▲ Sólo aparece en el concurso
HOOTHOOT	Noche	Noche	
SUNKERN	Día	Día	



Pokétruco

Para conseguir con bastante probabilidad uno de los tres premios del Concurso Captura de Bichos, debes buscar y capturar a un Scyther o a un Pinsir de nivel 14 o superior. Ya sabes que los Pokémon de la misma especie y nivel no son igual de fuertes, por eso un Pinsir o un Scyther de nivel 14 te pueden permitir ganar el primer premio en algunas ocasiones, pero en otras deberás conformarte con el segundo o el tercero.

¡CONSÍGUELOS!

A. GARRA RÁPIDA	B. ANTIPARALIZAR
C. MT 28, EXCAVAR	

Ruta 36

Un extraño árbol bloquea el camino, en realidad es un Pokémon que hay que apartar.



NO LO OLVIDES

1 Usa la REGADERA

La única manera de mover a este Pokémon que se cree un árbol es usar la REGADERA de Ciudad Trigal. Cuando lo hagas aparecerá un **Sudowoodo,** Pokémon de tipo roca. Captúralo porque es único, y no olvides salvar tu partida antes.



2 Vuelve el jueves

Los jueves **Josué** aparecerá por esta ruta. Si hablas con él recibirás una **PIEDRA DURA,** objeto que mejora los ataques de tipo roca.



¡Hazte con todos!

Pokémon	●	●
PIDGEY	Mañana y día	Mañana y día
NIDORAN (M)	Todo día	Todo el día
GROWLITHE	Todo día	No hay
SUDOWOODO	Todo día	Todo el día
NIDORAN (H)	Todo el día	Todo el día
VULPIX	No hay	Todo el día
HOOTHOOT	Noche	Noche
STANTLER	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A. BAYA HIELO	B. MT 08, GOLPE ROCA

Ruta 37

Lo más interesante de esta ruta son los tres árboles frutales con Bonguri de diferentes colores. Recuerda llevárselos a César, en Pueblo Azalea, para que te fabrique nuevas Póke Ball.





NO LO OLVIDES

1 Regresa el domingo

Los domingos aparecerá en esta ruta **Domingo, el menor de los hermanos** que te ayudan en el juego. **La primera vez que te vea te entregará un IMÁN.** Si equipas con este objeto a un Pokémon que conozca habilidades eléctricas, estas habilidades mejorarán.



¡Hazte con todos!

PIDGEY		**PIDGEOTTO**	
Mañana y día	Mañana y día	Mañana y día	Mañana y día
VULPIX		**GROWLITHE**	
No hay	Todo el día	Todo el día	No hay
HOOTHOO		**LEDYBA**	
Noche	Noche	No hay	Mañana
SPINARAK		**STANTLER**	
Noche	No hay	Todo el día	Todo el día

¡CONSÍGUELOS!

A- BONGURI ROJO
C- BONGURI NEGRO
B- BONGURI AZUL

210 GRANBULL

Debido a que sus colmillos son muy pesados, siempre va boca abajo. Su MORDISCO es muy potente.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
–	Cara Susto	Normal
–	Látigo	Normal
–	Encanto	Normal
–	Mordisco	Siniestro
–	Lengüetazo	Fantasma
Nv 28	Rugido	Normal
Nv 38	Furia	Normal
Nv 51	Derribo	Normal
–	–	–

EVOLUCIÓN
Snubbull ▶ Granbull (N23)



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Normal
Oro	●
Plata	●

211 QWILFISH

Para arrojar sus venenosas púas, infla su cuerpo bebiendo hasta 10 litros de agua de una sola vez.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Placaje	Normal
	Picotazo Venenoso	Veneno
Nv 10	Fortaleza	Normal
Nv 10	Reducción	Normal
Nv 19	Pistola Agua	Agua
Nv 28	Pin Misil	Bicho
Nv 37	Derribo	Normal
Nv 46	Hidro Bomba	Agua
–	–	–
–	–	–

EVOLUCIÓN
Qwilfish



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Agua/Veneno
Oro	●
Plata	●

212 SCIZOR

Mueve sus pinzas para asustar al enemigo. Por los dibujos de su cuerpo parece tener 3 cabezas.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Ataque Rápido	Normal
–	Malicioso	Normal
Nv 6	Foco Energía	Normal
Nv 12	Persecución	Siniestro
Nv 18	Falsotortazo	Normal
Nv 24	Agilidad	Psíquico
Nv 30	Garra-Metal	Acero
Nv 36	Cuchillada	Normal
Nv 42	Danza-Espada	Normal
Nv 48	Doble Equipo	Normal

EVOLUCIÓN
Scyther ▶ Scizor (Intercambio con Rev. Metálico)



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Acero
Oro	●
Plata	●

213 SHUCKLE

Las BAYAS que almacenan en su concha se descomponen en un líquido pegajoso.

HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Restricción	Normal
–	Refugio	Agua
Nv 9	Repetición	Normal
Nv 14	Otra Vez	Normal
Nv 23	Velo Sagrado	Normal
Nv 28	Venganza	Normal
Nv 37	Descanso	Psíquico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

EVOLUCIÓN
Shuckle



MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Bicho/Roca
Oro	●
Plata	●

POKéMON ORO Y PLATA: EL RECORRIDO

4ª ENTREGA

LA AVENTURA DE JOHTO

LA CIUDAD MÁS GRANDE DE JOHTO: CIUDAD TRIGAL

OBJETOS IMPRESCINDIBLES DE ESTA FASE.
- **TARJETA RADIO.**
- **MEDALLA PLANICIE (LA OBTIENES TRAS VENCER A BLANCA).**
- **REGADERA.**

→ RECORRIDO

Al final de la RUTA 34 verás una nueva ciudad. **CIUDAD TRIGAL es una ciudad enorme,** con un motón de edificios que visitar y gente con la que hablar. Debes **ser metódico y explorarlo todo** antes de ir al gimnasio a por tu próxima medalla.

Primero ve al **CENTRO POKéMON**. Luego puedes recorrer los **diferentes pisos del CENTRO COMERCIAL** de esta ciudad y activar, en la cuarta planta, la opción **REGALO MISTERIOSO**. Compra lo que necesites, tanto para los combates que librarás en esta ciudad como para que tus Pokémon mejoren.

Justo a la derecha del CENTRO COMERCIAL hay una **TIENDA DE BICIS.** Da un rodeo por detrás del CENTRO para llegar a ella. Habla con **el dependiente y te dará una BICICLETA.**

El siguiente punto al que puedes ir está al **oeste de la ciudad, cerca del lago:** es la casa de BILL, donde obtendrás su **número de teléfono.** Después, un poco más abajo, hay una caseta con un cartel que dice **ENTRADA SUBTERRÁNEA [A]**. Baja para combatir con varios entrenadores y busca en el suelo el MONEDERO que te permite jugar en el CASINO. También encontrarás a unos personajes muy curiosos, según el día que sea. Así, podrás cortar el pelo a tus Pokémon para que se sientan más felices. Sigue avanzando y sal.

Ahora iremos a la **TORRE DE RADIO.** Aquí podrás conseguir la TARJETA RADIO. Para participar en el concurso debes **hablar con el hombre que hay sentado al lado del ordenador.** Cada semana hay un número de la suerte y tres premios. Si el Nº ID. de un Pokémon coincide con el número de la suerte ganarás MÁS PP, REPARTIR EXP. o una MASTER BALL. Para obtener la TARJ. RADIO habla con la **mujer de pelo verde que está detrás del mostrador** y responde correctamente a las cinco preguntas que hace. Si no conoces las respuestas, inténtalo hasta acertar y conseguir la TARJ. RADIO. Con ella en tu Pokégear podrás **oír la radio en cualquier lugar y estar enterado, a través del Canal Suerte, de cuál es el número de la suerte cada semana.**

Ha llegado el momento de dirigirte al gimnasio. En éste combatirás **contra cuatro entrenadores y BLANCA,** la líder. En el último combate tendrás que enfrentar a tus Pokémon contra un **Clefairy de nivel 18 y un Miltank de nivel 20** que te puede complicar la vida. Cuando venzas a BLANCA, se echará a llorar y **no te dará la medalla [B]**. Da media vuelta y la entrenadora que hay al lado hablará contigo. Repite con BLANCA y te dará la **Medalla Planicie,** que permite a tus Pokémon usar **FUERZA.** También recibirás la **MT45 (ATRACCIÓN).**

Sal del gimnasio y ve al CENTRO POKéMON. Antes de abandonar la ciudad tienes una cita en una de las casas que hay a la derecha del gimnasio. **Entra en la que está situada más al norte y verás muchas macetas con flores.** Habla con la mujer y obtendrás una **REGADERA**. Este es un objeto muy importante para poder continuar el juego más adelante.

Ahora saldremos de la ciudad por el **edificio de acceso situado al norte.** Al salir estaremos en la RUTA 35.

RUMBO A CIUDAD IRIS: EL PARQUE NACIONAL

En la RUTA 35 encontraremos nueve entrenadores. Es conveniente combatir con todos para aumentar la experiencia de nuestros Pokémon.

En la RUTA 35 también encontramos la entrada a **PARQUE NACIONAL.** Dentro nos toparemos con dos situaciones distintas según el día de la semana:

1. MARTES, JUEVES y SÁBADOS puedes participar en el Concurso de Captura de Bichos. Para hacerlo tienes que elegir un Pokémon y usar las **20 POKéBALLs** especiales del PARQUE para competir con otros entrenadores, durante **20 minutos,** capturando Pokémon bicho **[C]**. **Si capturas el mejor Pokémon, ganarás el concurso** y recibirás una PIEDRA SOLAR. El segundo puesto tiene como premio una **PIEDRA ETERNA** y el tercero una **BAYA DORADA**. Si no tienes suerte siempre recibirás una BAYA como premio de consolación. En todos los casos **te podrás quedar con el Pokémon capturado.**

2. Puedes **entrar en el parque para charlar con la gente, conseguir objetos y pelear con algunos entrenadores.** Los objetos que hay junto a los árboles los conseguirás atravesando la valla por la zona que está a la derecha del niño que juega con su Game Boy, donde falta un arco.

Aunque en el parque hay una salida a la **RUTA 36,** es mejor llegar a ella desde la **RUTA 35.** A la derecha de la entrada al parque, junto a uno de los entrenadores, hay un árbol que podemos cortar. Tras cortarlo y avanzar hacia el norte llegamos a la RUTA 36.

Avanza hacia la derecha y enfréntate con los entrenadores que veas. Si sigues a la derecha y luego al norte, llegas junto a un **extraño árbol que bloquea el camino** y que no se puede cortar. Realmente no es un árbol, es un Pokémon que hay que apartar. Para ello debes usar la **REGADERA [D]** y así provocar que el Pokémon te ataque. Intenta **capturar al Sudowoodo** que aparece porque no lo volverás a encontrar.

Ahora te encontrarás en una bifurcación del camino. Ve primero a la derecha y habla con la primera persona que veas para conseguir la **MT 08** (necesaria para partir rocas). También puedes echar un vistazo a las **RUINAS ALFA,** si no lo conocías, pero tu siguiente destino está a la izquierda y al norte.

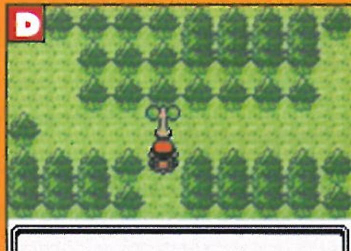
Rumbo norte llegarás a la RUTA 37. Avanza por la acera hacia el norte y derrota a los entrenadores de esta ruta. También puedes explorar el camino paralelo que hay a la derecha, detrás de los árboles, y recoger algunos **BONGURI [E]**. Al final de la RUTA 37 encontrarás una nueva ciudad: **CIUDAD IRIS.** Continuará.











- Adiós, decimos adiós a Banjo, a Kazooie y a Grunty. Sobre todo a Grunty.
- Te contamos con pelos y señales qué hacer para ganar la batalla final.
- Bueno, no les decimos adiós, sino hasta luego, porque los veremos en GB Advance.

Camarero, marchando una de Jiggys

BANJO TOOIE

SEXTA PARTE – FINAL

Entrega final de la guía Banjo-Tooie en la que resolvemos los retos 8 y 9. Además vamos a contaros cómo vencer a Grunty en el último combate.

RETO 8: NUBE CUCOLANDIA

Para acceder a Nube Cucolandia debes resolver el **octavo desafío de Jiggywiggy** (necesitas al menos **45 Jiggys**). La zona de acceso a este mundo son las Tierras Yermas.

1. ZONA DE ACCESO A NUBE CUCOLANDIA: ISLA DE LAS BRUJAS (TIERRAS YERMAS).
Usa los **Silos de Jamjars** para viajar a las Tierras Yermas. A continuación, ve hacia la entrada a Terrydactilandia y mira a tu izquierda.



Avanza hasta la **roca de color azul** que ves al fondo, entra por la grieta y llegarás a la **Burbuja-Ascensor** que te lleva a Nube Cucolandia [imagen de la izquierda].

2. NUBE CUCOLANDIA.
Para conseguir gran parte de los Jiggys de este mundo, tendrás que **separar a Banjo y a Kazooie un montón de veces.** Pero tranquilo, te diremos dónde y cómo.

Lugares clave de Nube Cucolandia →

CAVERNA CENTRAL
Avanza hacia la **planta morada** que hay cerca de la entrada al mundo y salta a su interior para ser **lanzado por los aires.** Al aterrizar verás una cueva que lleva directamente a la Caverna Central. Dentro tienes una **Plataforma de Teletransporte y otra de Desdoblamiento [1]**.

CALAVERA DE MUMBO ROJA
Mira **desde la Plataforma de Teletransporte de la Caverna Central** hasta ver una salida de color rojo. Avanza hacia ella con toda tranquilidad y aparecerás en la **Calavera de Mumbo falsa,** en un abrir y cerrar de ojos.

CALAVERA DE MUMBO AZUL
Sitúate en la Plataforma de Teletransporte de la Caverna Central y busca una salida de color azul que hay a ras del suelo. Avanza hacia ella y saldrás a la auténtica Calavera de Mumbo **[2]**.

BAZAR DE WUMBA
Avanza por el camino que hay a la izquierda de la entrada a la Caverna Central, **salta un pequeño precipicio y avanza hasta la Plataforma de Vuelo.** Quita el cubito de hielo que hay encima y vuela al **Bazar de Wumba.**
La magia de Wumba te transformará en **Abeja** cuando le entregues un Glowbo (los encuentras en el agua).


1


2

→ Lugares clave de Nube Cucolandia

INTERIOR DEL CONTENEDOR
Usa la Plataforma de Desdoblamiento de la Caverna Central y **vuela con Kazooie hasta el Contenedor de Basura [3]**. Pulsa el interruptor con la cara de Kazooie para abrir la puerta de acceso al Interior del Contenedor, y ya está resuelto.

CASTILLO DE GELATINA
Aunque puedes llegar volando, aquí deberás venir **sólo con Banjo.** Para ello sal de la Caverna Central hacia la **Calavera de Mumbo azul,** sube por la liana que verás a tu izquierda y **salta en la flor** que te lanzará aquí.

INTERIOR CALDERO DE ORO
Usa la Plataforma de Desdoblamiento de la Caverna Central y avanza **con Kazooie hacia una salida inferior de color verde.** A la izquierda verás un **poste dorado** con un interruptor encima. Salta sobre él con Kazooie **[4]**, usa el Planeo y entra por el agujero abierto.

NIDO DE ZUBBAS
Transformado en **Abeja** vuela hasta llegar a la parte superior de la montaña. Dispara **20 aguijones sobre la diana** (en un determinado tiempo) y abrirás la entrada al Nido de Zubbas **[5]**.

INTERIOR DE LA CUÑA DE QUESO
Para conseguir el Jiggy de este lugar hay que venir solo con Banjo y para ello debes hacer lo siguiente:

1. **Consigue la semilla:** rompe con el **Pico Taladro las piedras con forma de pentágono** que hay junto a la entrada a la Caverna Central, en el suelo de barro seco.
2. **Incuba un huevo:** ve con Kazooie hacia la **Calavera de Mumbo azul,** usa la Plataforma de Vuelo y vuela hasta la pasarela de la izquierda para incubar un huevo. De este huevo saldrá un **"Floatus Floatium"**.
3. **Planta la semilla:** ve con Banjo hacia la Calavera de Mumbo azul, gira a la izquierda, sube por la liana y, usando la Mochila-Saco, avanza por la pasarela llena de pinchos. Ahora usa el **Taxi-Mochila** para coger al Floatus Floatium, y flota hasta la zona de enfrente. Aquí hay un agujero en el que plantarás la semilla.
4. **Usa la magia de Mumbo:** ve con Mumbo a la Caverna Central, avanza hacia la salida de color azul que hay en la parte superior y llegarás a un **saliente con una Plataforma de Mumbo a la derecha.** La magia de Mumbo hará crecer una planta que te permite llegar con Banjo al Interior de la Cuña de Queso **[6]**.


3


4


5


6

Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS) →

1 DERROTA A MINGY JONGO
Ve a la Calavera de **Mumbo roja y golpea (8 veces) a este farsante** hasta revelar su maligna estructura de cíborg **[1]**.

2 GANA LAS CUCO OLIMPIADAS
Habla con el canguro que hay cerca de la entrada a este mundo. Te retará a **superar tres pruebas para ganar un Jiggy:**

1. Para superar el **salto de altura** debes utilizar las **Botas Elásticas** que encuentras rompiendo las piedras junto a la entrada de la Caverna Central.
2. Sal de la Caverna Central con Kazooie utilizando la **salida de color amarillo** (necesitas las Botas Trepadoras) e **incuba el huevo del "Floatus Floatium".** Luego ve con **Banjo** hacia la **Caverna de Mumbo roja,** sube por la liana y planta una semilla. Usa la magia de Mumbo para que crezca y vuelve con Banjo a **ganar la carrera de sacos (usa Mochila-Saco) [2].**
3. Para la **carrera de velocidad** sal de la Caverna Central por la salida superior de **color azul.** Ve con Kazooie y usa las **Zapatillas Turbo** que hay antes de la salida.

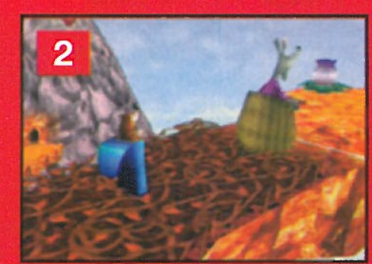
3 COMPLETA EL JUEGO DEL CALDERO DE ORO
Ve al Interior del Caldero de Oro como explicamos antes, o usa el arco iris que hace aparecer Mumbo con su magia. En el **pedestal que hay en el centro verás 4 cristales de colores con forma de huevo.** Dispara a cada cristal un huevo del mismo color y activarás el super, el esperado, el increíble **¡¡juego de tiro al Jiggy!!** Una cosa muy divertida, vamos. Consigue **90 puntos** y ganarás un Jiggy **[3]**.

4 CARRERA DE RATONES MECÁNICOS DE MARÍA EL CANARIO
María el Canario, tras perder las dos carreras en la **Mina del Barranco Brillante,** ha volado hasta posarse cerca del Bazar de Wumba. Esta vez te retará a una carrera sobre el ratón mecánico. Gana y llévate un nuevo Jiggy **[4]**.

5 JUEGO DE LA COLMENA DE ZUBBA
Transfórmate en **Abeja en el Bazar de Wumba y vuela hasta el Nido de Zubbas** como ya hemos explicado. Juega a derribar abejas **[5]** hasta conseguir los 50 puntos que te dan el Jiggy.

6 DERROTA A LAS PLANTAS-OJO
Transformado en Abeja debes **buscar cuatro plantas-ojo [6]** y destruirlas lanzando aguijones. Empieza acabando con la planta-ojo que hay cerca de la Plataforma de Vuelo donde había un cubito de hielo. Observa en las animaciones a


1


2


3


4


5


6

EN LA PÁGINA SIGUIENTE La Torre del Caldero y la Batalla final, al descubierto. ¡Acaba con Grunty ya!

→ Localización y obtención de las 10 piezas de puzzle (JIGGYS)

qué planta pasa el Jiggy, persíguelo y cuando destruyas la última lo conseguirás.

7 DENTRO DE LA CUÑA DE QUESO

Ve con Banjo al Interior de la Cuña de Queso. Allí, usa la **Mochila-Saco para saltar sobre los trozos de cebolla flotantes** con pinchos y llegarás a una zona en la que hay un pequeño agujero **[7]**. Usa la **Mochila-Choza** para salir por el agujero al exterior, avanza y vuelve a entrar para coger el Jiggy. No, no es tan complicado como parece.

8 JUEGO DE LOS GÉRMENES EN EL CONTENEDOR

Lleva a Kazooie al Interior del Contenedor. Una vez allí, habla con la lata que hay en el centro y ayúdala **exterminando los gérmenes** que pululan tranquilamente por ahí. **[8]**. Cuando consigas **50 puntos** obtendrás el codiciado Jiggy. Antes, ni hablar, pero te lo vas a pasar de aúpa.

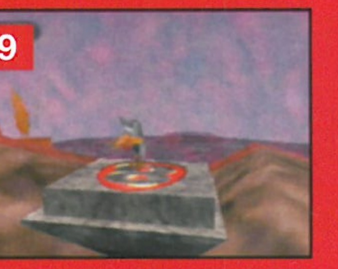
9 BUSCA LA COMBINACIÓN DE LA CAJA FUERTE

Los números que forman la combinación los introducirás **lanzando y explotando Huevos** de Robo-Kazooie **dentro de las grietas** que hay en los siguientes lugares:

- En la **piscina frente al Bazar de Wumba.** La grieta está **fuera del agua,** en un hueco que hay en la pared de color verde.
- **Encima de la caja fuerte.**
- Al final de un **camino estrecho en lo alto de la Caverna Central [9]**. Para llegar, debes volar hasta un saliente rojo que hay cerca del Nido de Zubbas y entrar.
- En la **parte trasera del Contenedor de Basura.**

10 DENTRO DEL CASTILLO DE GELATINA

Ve al Castillo de Gelatina como ya hemos explicado. A continuación usa la **Mochila-Choza para introducirte por el pequeño agujero** y recoge el Jiggy **[10]**.





Jinjos que puedes encontrar

1. En un hueco que hay en el **interior de la Caverna Central.** Para llegar a él **planea y salta con Kazooie.**
2. En el **Interior de la Cuña de Queso.**
3. En el **Interior del Contenedor,** planeando de caja en caja.
4. **Dentro de la Calavera de Mumbo roja.**
5. **Encima de un tronco dentro del Bazar de Wumba.**

Habilidades que tienes que aprender

MOCHILA-SACO

Esta habilidad se aprende **dentro de la Caverna Central.** Para llegar a la Escotilla de Jamjars debes hacer lo siguiente:

1. Usa la **Plataforma de Desdoblamiento** de la Caverna Central.
2. Haz que **Kazooie incube el huevo** que hay enfrente.
3. Usa **Taxi-Mochila** para guardar el **Floatus Floatium.**
4. Usa **Mochila Choza** para entrar por el agujero.

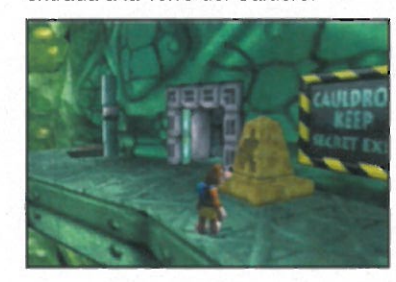
RETO 9: TORRE DEL CALDERO

La entrada a la Torre del Caldero la abres resolviendo el noveno desafío de Jiggywiggy (necesitas al menos **55 Jiggys**). Para tener acceso a todas las zonas, en concreto para **combatir contra Grunty,** tendrás que resolver también el **décimo desafío de Jiggywiggy** (necesitas al menos **70 Jiggys**). La zona de acceso a este mundo es la **Ciénaga de la Isla de las Brujas.**



1. ZONA DE ACCESO A LA TORRE DEL CALDERO: ISLA DE LAS BRUJAS (CIÉNAGA).

Usa los **Silos de Jamjars** para viajar a la **Ciénaga.** Utiliza las **Botas Trepadoras** que hay en un extremo de la tubería que atraviesa la zona y corre hacia el otro extremo para subir por las huellas. Arriba encontrarás la entrada a la Torre del Caldero.



2. TORRE DEL CALDERO.

En esta última fase del juego ya no tienes que encontrar Jiggys pero te queda la batalla más importante de todas: el combate contra Grunty.

Lugares clave de la Torre del Caldero

FOSO EXTERIOR

Usa Plataforma de Desdoblamiento y haz que Banjo atraviese el foso con **Mochila-Saco.** Coloca a Banjo sobre el interruptor con su cara, planea con Kazooie hasta el otro interruptor y bajarás el puente. Júntales y pulsa el interruptor con su cara para quitar la puerta **[1]**.

TORRE DE LA TRAGEDIA

Es la **primera habitación que encontrarás tras derrotar a Klungo.** Aquí participarás en un apasionante concurso.

CÁMARA DEL ARMA

Es la siguiente habitación y contiene el **arma que ha usado Grunty para vengarse.**

CIMA DE LA TORRE

Tras salir de la Cámara del Arma llegarás aquí **[2]**.





Cosas que hay que hacer

1 DERROTAR A KLUNGO

Klungo estará esperando en la **Caseta del Guarda** para que le des otra paliza [1]. Esta vez se toma la pócima para **dividirse en dos.** Si golpeas al verdadero Klungo, beberá pócima para **dividirse en tres**, y cuando le golpees de nuevo, **volverá a beber para dividirse en cuatro.** Si en este momento golpeas al verdadero Klungo, le habrás vencido por tercera y última vez.

2 GANAR EL CONCURSO DE LA TORRE DE LA TRAGEDIA

Este concurso tiene tres rondas y para ganarlo deberás contestar a varias preguntas sobre **Banjo-Tooie** [2]. Bueno tranquilo, a estas alturas suponemos que eres un experto, así que no tendrás problema en contestar a lo que te pidan. Aunque claro, **si pierdes en alguna ronda serás eliminado por aplastamiento.**

Cuando ganes el concurso, que sí, que lo vas a ganar, Banjo y Kazooie irán a la **Cámara del Arma para salvar a sus amigos.** Sin embargo, aunque parezca lo contrario, el juego no ha finalizado.



3 DERROTAR A LA MALVADA GRUNTY

En el **tejado de la Torre del Caldero** se desarrollará el combate final.



BATALLA FINAL











CONSEJOS PARA GANAR

1. Aunque no es necesario usar trucos para vencer a Grunty, el password que facilita mucho este combate es **HONEYBACK.** Lo conseguirás cuando hayas **encontrado y entregado 20 Páginas de Cheato. Es una recarga automática de la barra de energía** cada cierto tiempo.
2. Aumenta tu barra de energía todo lo que puedas **llevando todos los Panales Vacíos a Melosa.**
3. Procura **contestar bien a las preguntas de Gruntilda** para que utilice su ataque lento.
4. Cada **huevazo de un Huevo-Granadas equivale a tres impactos.** Resérvalos para la parte final del combate.
5. Antes de comenzar la batalla, no olvides **bañarte en el Caldero de la Cámara del Arma para recargar la munición.**

DESARROLLO DE LA BATALLA

Cada cierto número de impactos que reciba, Gruntilda variará su forma de atacar. Los modos de ataque que utilizará, en función de los impactos que queden para derrotarla, son los siguientes:

1. Quedan entre 100 y 91 impactos
Grunty hará girar su vehículo para intentar hacerte daño con **dos lásers.** Luego **parará el vehículo para hacerte preguntas;** en función de tu respuesta lanzará bolas de energía de forma lenta, si aciertas, o de forma rápida, si fallas. En este momento tendrás oportunidad de empezar a darle huevazos [1].

Si te colocas en el borde del tejado, es decir, lo más lejos posible del vehículo, **será muy fácil** saltar los lásers y esquivar las bolas de energía que lanza Grunty.

2. Quedan entre 90 y 81 impactos
Grunty hará girar su vehículo utilizando **cuatro lásers.**

3. Quedan entre 80 y 71 impactos
Seactivará el **cañón de mortero** para lanzarte proyectiles.

4. Quedan entre 70 y 61 impactos
Grunty activa un **segundo cañón de mortero** y te lanza más proyectiles que tienes que esquivar.

5. Quedan entre 60 y 51 impactos
Grunty activa **dos lásers y el taladro del vehículo,** y te persigue por el tejado. Si usas **Trote de Talones** y te pegas a la parte trasera del Hag 1, será muy sencillo estar a salvo del taladro y los láseres [2].

6. Quedan entre 50 y 41 impactos
Grunty **te sigue persiguiendo con el taladro,** pero cada cierto tiempo se le para el vehículo. En ese momento debes lanzar un **Huevo de Robo-Kazooie e introducirlo por el agujero que hay en la parte trasera del vehículo** [3]. Dentro de la Excavadora verás que hay dos baterías, tu objetivo ahora será destruir una de ellas [4].

Tras destruir la primera batería, Grunty activará los **cuatro lásers, te seguirá persiguiendo,** te hará preguntas, tendrás que lanzarle huevos y cuando vuelva a pararse el vehículo deberás destruir la segunda batería.

7. Quedan entre 40 y 31 impactos
Al destruir las baterías del vehículo, el **taladro y los lásers dejan de funcionar.** Ahora Grunty te **lanzará bolas de energía** mientras sigues dándole huevazos.

8. Quedan entre 30 y 16 impactos
Grunty sigue lanzando bolas de energía y **además lanza a sus secuaces.**

9. Quedan entre 15 y 2 impactos
Grunty activa la salida de un **gas tóxico** [5]. Ahora tienes un **tiempo límite antes de que el gas te asfixie.**

10. Queda 1 impacto
El gas y los secuaces desaparecen, pero Grunty decide utilizar su hechizo más terrible. **Lánzale un último huevazo y acaba con ella.** ¡Enhorabuena! El juego ha terminado.

EL DIBUJO DEL MES

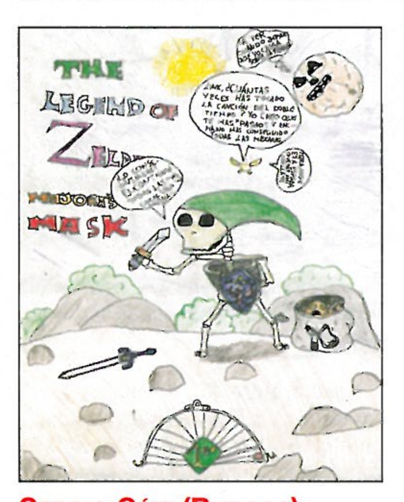


MARINA PRIOR RODRÍGUEZ (LA RIOJA)
Normal, que no quiera ayudar a Luigi. Vamos, confundirlo con Bartolo, sabiendo que es... ¡CUÑAaAao! Bueno, basta, que esto no se entiende si no te gustan los cuñAaAa...

JUAN RAPOSO (MADRID)
¡Argh! ¡Peligrosísimo, este Link! Parece demasiado pequeñino, pero el gesto...

SE ACERCA LA NAVIDAD, (SNIF) Y NOSOTROS SIN UN MAL JAMÓN QUE LLEVARNOS AL TEMA (¿COLARÁ?)

REGALAMOS CONTROLLER PAK



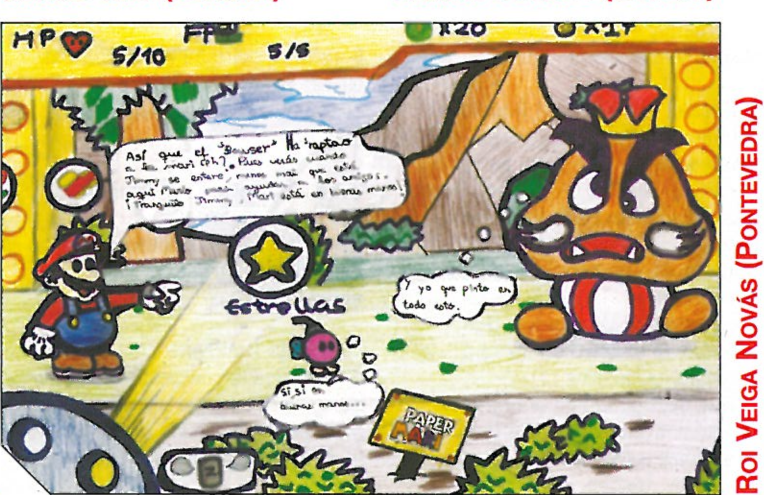
SERGIO SÁIZ (BURGOS)



MARIVI DORADO (SEVILLA)



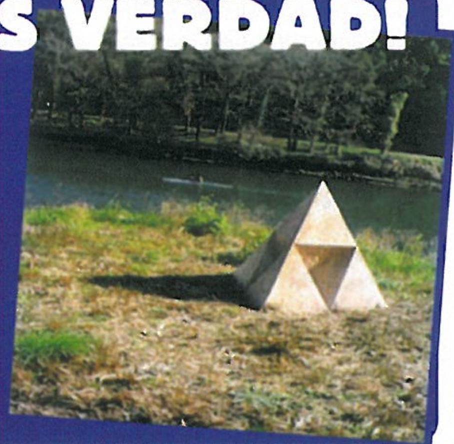
OSCAR MARIÑO (PONTEVEDRA)



ROI VEIGA NOVÁS (PONTEVEDRA)

¡PUES ES VERDAD!

¡EL TRIFORCE! ¡¡¡EXISTEEEE!!! ¡Y ESTÁ EN PONTEVEDRAAARGH! Bueno, calmémonos un momento...trjem! La cuestión es que alguien, que firma como Link (pero no puede ser, porque Link está aquí para no sé qué de unos papeles), nos ha mandado esta foto. Es una escultura que se encuentra en "A Illa das Esculturas", en Pontevedra, y de la que no sabemos el autor. El caso es que, sea quien sea, hizo un Triforce perfecto. No se parece, ¡ES EL TRIFORCE! ¡EL BUENO! ¡Y EXISTEEEAARGH!



EL RINCÓN DE JIMMY

CONSULTORIO

"Cuando uno nace y se hace mucho, se quema y se vuelve viejo antes de tiempo. Y mira que el tiempo es viejo, ¿eh? Vamos, más que otra cosa..." "Dr. Divago perezoso", Ed. Planet Jimmy (Colección: Diatribas Escocidas)

▶ **JOSEP MONTOLIO**
(Barcelona)
¡Oh, poderoso Jimmy! Es la primera vez que te escribo, me llamo Josepmon y suplico que me contestes a una preguntas:
1. ¿Saldrá en España el juego de GBA "Napoleon"?
2. ¿Es "Kameo" una imitación de Pokémon?
3. ¿Para cuándo el primer juego de Pokémon para la Advance? ¿Y el escáner?
Gracias, Jimmy, por contestar las preguntas planteadas por mi curiosa mente, la cual tengo que mantener ocupada leyendo vuestra revista que, por cierto, es un puntazo. Que lo pases bien con la Mari.

■ ¡Oh, evolución de Pepemon! También es la primera vez que te escribo, así que, nos andaremos con cuidado, como Nint... (vaya, el numerito) ¡EJEM!
1. Como Nintendo, decía yo, que previniendo posibles enfados ulteriores, ha decidido no sacar aún al mercado "Advance Wars" porque en el mundo pasan cosas muy malas. En cuanto al otro juego de aguerridas estrategias, aún no ha salido en el mercado estadounidense. Cuando salga, te aviso a collejas.
2. El título para GC que prepara Rare tiene, has acertado, mucho parecido con Pokélo, por aquello de que también criaremos bichinos y eso, y porque cada bichino es de tipo Fuego, Agua, y otros que tanto nos suenan. Pero si nos ponemos así, también cuando salió Pokémon podríamos haberle achacado su parecido con "Dragon Warrior Monsters", anterior al boom pokemoniano (y su banda). Será en 3D, y desde luego, no es tan malo que se parezca a Pokémon, ¿no crees?
3.¿Es primavera ya? Pues entonces, a seguir durmiendo hasta que salgan ambos temas.
Mari: ¿Que lo pase bien conmigo? ¡Sí hombre! ¡Antes tiene que fregar la GameCube y pasarle el plumero al hueso de jamón, que sabe asqueroso! Y cuando termine, ya veremos si ve la radio un ratito.

▶ **PEDRO J. GONZÁLEZ**
(Palma de Mallorca)
Querido Jimmy, dado tu nuevo consultorio, me pregunto si eres capaz de responder a estas cuestiones:
1. ¿Cuál es la finalidad del sentido?
2. ¿Por qué hay 252 Pokémon y no 25.252?
3. ¿Por qué Pikachu es un ratón eléctrico y no una gallina de cinco alas y tres piernas?
Gracias.
Fdo: Profesor de CC. Naturales Universidad de Oxford (USA).

■ ¡Soy muy capaz, profe! A ver.
1. Ver la radio sin haber fregado.
2. Por convenio interestatal.
3. Porque las gallinas no tienen piernas, sino patas. Los únicos seres que no tienen patas ni piernas son el cerdo y la cucaña, que tienen dos y un jamones respectivamente. ¿He aprobado?

▶ **HUGO AJA VEIGA**
(Lugo, ya despús)
Querido Jimmy: Hola, soy tu querida (con la que te liaste en Mongolia). Espero que te acuerdes de mí. Gracias a la Mari supe de tu consultorio (es buena persona). Bueno, sólo quiero que sepas que te quiero y que le mandes algo al chaval que tradujo esta carta.

■ Mari: ¡Mira Jimmy! Ji, ji... Hay que ser Jimmy para decir que tu consultorio es buena persona, oye. Jimmy: ¿No me vas a pegPAF! ¡Ji!

LA REDACCIÓN DE N. A. (SEGÚN IGNACIO RUZ, DE CÓRDOBA, ÉL)

Los dibujos, normalmente, salen en el otro lado porque pesan menos, o lo que sea. Pero éste, en el que Ignacio ha imaginado nuestra redacción, ¡tenía que comentarlo yo! Y por partes, que tiene una de cosinas...



Maquetación. El pincel, la verdad, se dejó de utilizar hace tiempo. Ahora, con las nuevas tecnologías, lo que se ha impuesto es la brocha gorda. Y el sistema de secado no es tender, sino soplar, que aquí siempre andamos con prisas. ¡VOOOOOY!

La portada. Sí, un día quisimos dedicar la portada a Banjo-Tooie, pero Banjo se confundió y, dentro de la mochila sólo había un bocata de jamón (muy rico, diríase). De todas formas, si Banjo se iba a poner así, mejor pasar del tema.

Jimmy. ¡Aquí estoy yo! Tengo que reconocer que lo de los cuatro pelos es una gran verdad, pero, por lo demás... sólo aciertas en el desorden total, el monitor roto, el montón de cartas, la papelera hasta arriba, la ausencia de orejas, la silla, los dos ojos del mismo color... y los dientes, que también tengo dos o más por ahí.

El rincón de la Mari. Ahí la tenemos, en plena tarea improductiva. En lo del móvil has acertado, porque siempre esTURILU-RITARARIA Mari: ¿Sila?

Wally. En realidad es el conserje, que se ha vuelto idiota. Como nunca puede ejercer de tal cerrando la redacción, se disfraza de cosas. Qué día, el de Conan.

Sorteos. Éste sería un buen sistema para decidir los ganadores. Siempre que la secre-azafata no suelte eso de "¿dónde está la bolita?", obviamente.

Link. ¡Cuánto tiempo llevará aquí el tío, intentando que le arreglemos los papeles que la Gran N dejó sin atender! Hace yo qué sé cuánto que espera tras mi monitor, a ver si tengo un rato. La Mari lo limpia como a un mueble más.

ADVANCE GTA

- Kart:
Finaliza en el modo campeonato las clases "Beginner", "Middle" y "High-Speed". Aparecerá una nueva opción en el menú principal llamada "Extra", desde donde tendrás acceso a un nuevo vehículo. ¿Adivinas cuál?
- Fórmula 1:
Finaliza en el modo campeonato todas las clases en primer lugar para tener acceso a una segunda opción, "Extra 2", en el menú principal. Te pondrás a correr con un Fórmula uno.



ARMY MEN ADVANCE

- Password para desbloquear todos los niveles:
Enorme, el truquejo éste. Escribe **NQRDGTPB** como password, y a guerrerar por cualquier fase.
Passwords específicos de cada nivel:

2:	HJRDCHMC
3:	GGRSGJMC
4:	FSRSMKMC
5:	DQRNBBMC
6:	CSRJGCMC
7:	BQRDMDPC
8:	TJRDQFPC
9:	SGRSCQPC
10:	RJRNLRPC
11:	QGRNRSPC
12:	PSRJCTPC

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Desbloquear el modo Magician
Una vez hayas terminado el juego, comienza una partida introduciendo "FIREBALL" como nombre. Empezarás la aventura con todas las cartas disponibles.

Lista de ítems
Para que sepas exactamente qué te metes "pal cuelpo", aquí tienes la lista de ítems con sus efectos correspon-dientes (largos y afilados, evidentemente).
- **Poción**
Recupera 20HP.
- **Carne**
Recupera 50HP.
- **Carne con especias**
Recupera 100HP.
- **Poción Hi**
Recupera 250HP.
- **Poción Ex**
Recupera todo el HP.
- **Antídoto**
Cura veneno.
- **Cura de maldición**
Cura maldición.
- **Mente Fix**
Recupera el 30% MP.
- **Mente Hi**
Recupera 50% MP.
- **Mente Ex**
Recupera todo el MP.
- **Corazón**
Recupera 10 corazones.
- **Corazón Hi**
Recupera 25 corazones.
- **Corazón Ex**
Recupera 50 corazones.
- **Corazón Mega**
Recupera 100 corazones.

EARTHWORM JIM

Saltar al nivel Buttville
Pausa el juego y pulsa: L, A, Arriba, R, A, R, A y SELECT.
Saltar al nivel Down the Tubes
Pausa y pulsa: Arriba, L, Abajo, A, R y A.
Saltar al nivel For Pete's Sake
Pausa y pulsa: R, L, R, L, A y R.
Saltar al Nivel 5
Lo mismo pero pulsando: R, L, A, B, B, A, L y R.
Saltar al nivel Snot a Problem
Pausa y pulsa: R, Arriba, SELECT, L, R y Izquierda.
Saltar al nivel What the Heck
Pulsando: SELECT, R, B, Abajo, L y B.



SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE

- Seleccionar Nivel
Tan fácil como introducir este password: JV31-
- Más cosas
Para empezar con una armadura, un traje termal y el traje negro (dificultad super-hero) introduce como **password: SP1DY**
- El principio del final
Para comenzar directamente en el último nivel: **RV8WJ**



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

- Dirty Joker:
Para obtener este coche oculto, acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Standard".
- The Stingray y Serie Queen:
Otra nave oculta y nueva serie (con sus nuevos cinco circuitos). Acaba las series Pawn, Knight y Bishop en dificultad "Expert". Buena suerte.
- Silver Thunder:
Y otra nave más. Finaliza una de las tres series (Pawn, Knight o Bishop) en dificultad Master. Un consejo: la serie Pawn te dará menos problemas...
- Falcon MK-II:
Pues qué iba ser...otra nave. Acaba las series Pawn, Knight, Bishop y Queen en dificultad "Expert".
- Dificultad "Master":
Completa cada una de las series en dificultad "Expert".
- Salida relámpago:
La salida rápida en «F-Zero» no es la típica, así que olvídate de pulsar el acelerador justo cuando la luz se ponga verde. Para empezar, presiona el acelerador antes de salir y revoluciona el motor hasta que el tubo de escape comience a iluminarse. Ahora tienes que oir un sonido intermedio, no ese tan agudo que suena al acelerar del todo. Si mantienes ese sonido cuando la carrera comience, conseguirás una salida relámpago. Si, por el contrario, lo revolucionas demasiado, también saldrás muy deprisa, pero al momento perderás velocidad durante unos segundos.
- Demo escondida:
Para ver una explicación de las diferentes técnicas que necesitarás en el juego y admirar cómo la máquina hace una vuelta perfecta enseñándote dónde acelerar y dónde frenar, simplemente presiona Select en la pantalla del título.
- Borrar los datos:
Si quieres borrar todos los récords y partidas grabadas, es decir, empezar de Zero (tachis!) mantén presionados L y R al encender la consola.

IRIDION 3D

Desbloquear todos los niveles:
Introduce como password: S3L3CT0N y pulsa "OK". Vuelve al menú principal, accede de nuevo al menú passwords e introduce: **SH0WT1M3.**
Ver los jefes finales:
En el menú opciones, resalta y accede a la opción "Start Level". Selecciona tu nivel y seguidamente selecciona "Start at Boss".



JURASSIC PARK III: DNA FACTOR

-Modo "Expert"
Una vez completado el juego (sí, ya, no es moco de pavo) podrás acceder al nivel de dificultad "Expert". Para activarlo, simplemente cargar el archivo del juego acabado y comienza de nuevo.

KONAMI KRAZY RACERS

- Desbloquear a Bear:
Bear esta escondido en el circuito **Cyber Field 2.** Empieza una carrera allí y según te aproximes a la línea de meta, coge el **diamante azul** que verás entre los dos huecos. Termina la carrera, salva el juego, y Bear estará esperándote.
- Desbloquear a King:
King se esconde en **Sky Bridge 2.** Empieza una carrera, agarra una **campana azul** y úsala para hacer un salto a ciegas hacia la derecha en el primer hueco, para caer en una plataforma con diamante azul.
Cógelo, termina la carrera y ahí lo tienes.
- Desbloquear a Vic Viper: Este chavalín se esconde en **Moon Road.** Empieza una carrera y, en el primer salto, utiliza una campana azul para saltar más lejos y hacia la derecha. Allí está el diamanto azul de turno. Terminas la carrera, salvas y a probar al nuevo despeinado crónico potencial.



MEN IN BLACK: THE SERIES

Nivel	Password
2	FCHTRMNS
3	HSDSHSBS
4	MXNMSNNG
5	THXBXSCK
6	NNTNDWNY
FIN	NFNTMMDD





MARIO KART SUPER CIRCUIT

- Turbo en la parrilla de salida: Como en cualquier Mario Kart, puedes salir disparado al empezar la carrera pulsando el acelerador justo cuando aparezca la luz verde, pero tiene que ser en el momento exacto. Entrénate con los semáforos de tu barrio, porque no es fácil.
- Nueva pantalla de presentación: Aunque el cambio no sea mucho, encontrarás una pantalla de presentación con algunas diferencias si completas todos los circuitos en 50cc, 100cc, y 150cc.
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo GP: Para poder correr en las competiciones clásicas debes terminar una competición con un oro como mínimo en cada carrera. Después vuelve a jugar esa competición y consigue, al menos, 100 monedas (y no vale bajarse del Kart y meterse en la fuente, so Jimmy).
- Desbloquear los circuitos de SNES en modo Time Trial: Cuando hayas desbloqueado los circuitos clásicos en 150cc, podrás correrlos en Time Trial.
- Desbloquear la Copa Especial: Facilillo, sólo tienes que conseguir el oro en todas las carreras.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Modo Trucos
Para desbloquearlo introduce como password lo siguiente en la pantalla de título principal: **L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT.**
Todas las armas
Una vez activado el modo trucos comienza a jugar en el nivel que te plazca y, durante la partida, mantén presionado SELECT y pulsa el botón B.
Continues Infinitos
Con el modo trucos activado y una vez comience la cuenta atrás para continuar, pulsa tres veces B. La cuenta se detendrá, y podrás volver a intertarlo cuantas veces quieras. De nada.
Al libre albedrío
Muy útil para divisar todo el mapeado. Ya sabes, con el modo trucos activado. Comienza una partida y, pulsando SELECT, muévete por la pantalla con la cruceta.
Ver todos los niveles
Presiona la siguiente combinación en la pantalla de título: L, SELECT, A, SELECT, R, A, L y SELECT. Ahora pulsa SELECT y R o L para echar un vistazo a lo que más te interese de cada nivel. Para salir pulsa Izquierda.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Easy Special Moves
Existe una opción, para los que tienen problemas con los diminutos controles de GBA, que simplifica la ejecución de los especiales. Para activarla, pulsa durante el juego de un jugador los siguientes botones: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y A sin pausar el juego.
Desbloquear el modo Survival y Time attack:
Después de acabar el juego varias veces aparecerán, en el menú principal, dos nuevas opciones? los modos Survival y Time Attack. ¡A disfrutarlo, chaval!





DONKEY KONG 64

- **Cámara:** Usa a Tiny para entrar en el edificio con forma de hada. Coge la cámara para empezar a fotografiar las hadas Banana escondidas por el juego y desbloquear las opciones del "Mystery Menu".
- **Teatro DK:** Con dos hadas desbloquearás esta opción que permite ver todas las secuencias.
- **Fases de bonus DK:** Con 6 hadas y localizados Rambi y Enguarde, desbloquearás sus fases de bonus.
- **Jefes finales:** Con 10 hadas desbloquearás esta opción para luchar con los jefes finales que hayas derrotado.
- **Krusha en multijugador:** Bastan 15 hadas.
- **Modo Cheat:** Con 20 hadas obtendrás el "cheat" para tener ítems ilimitados.
- **Niveles de bonus:** Coge 40 huellas y llévalas a Snide. Abrirás 8 niveles de bonus.
- **Los colores de Kasplut:** Mirando el pelo de Kasplut cuando lo encuentres, sabrás el color de la huella que esconde. Si su pelo es blanco, no tendrá nada.
- **Minijuego original DK:** Completa los 4 niveles del mini-juego y luego complétalo una vez más para obtener la moneda Nintendo. Captura 6 hadas para desbloquearlo.
- **Minijuego de Jetpac:** Coge al menos 50 medallas banana y visita a Cranky para jugar a Jetpac. Consigue 5.000 puntos para obtener la moneda Rareware. Finalmente encuentra 6 hadas si quieres desbloquearlo.

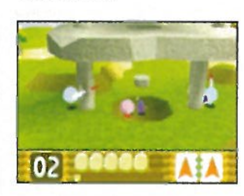


ISS 2000

Jugadores cabezones: Pulsa C▼(2) C▲(2) C▶ C◀ C▶ C◀, luego mantén Z y presiona Start en la pantalla de "Press Start". ¡Oh, qué lindas "verolas"!

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS

- **Modo Jefe Final y Modo película:** Completa el juego recogiendo todos los cristales para obtener el 100%.
- **Test de sonido** Completa el juego una vez para tenerlo a tu disposición.



MARIO PARTY 3

- **Una curiosidad** Cuando se crea una partida, en lugar de asignarle un nombre, déjalo en blanco. Ver*s que curioso...
- **Más mesas** Juega todo el modo historia para desbloquear dos nuevos tableros en el modo Party: Backtracks y Waluigi's Island.

NBA LIVE 2000

- **Obtén a Michael Jordan como un agente libre:** Juega contra Michael Jordan en "uno contra uno" y gánale para sumarlo a la lista de tus agentes libres. Ahora podrás crear un jugador con un ranking total de 99, lo que desde luego no está nada mal.
- **Desbloquear Isiah Thomas:** Consigue 15 robos de balón en el nivel "Superstar".

PERFECT DARK

Combat Simulator
Vas a necesitar dos mandos y espacio libre en tu Controller Pak. La cosa está en pasar fácilmente el desafío que se te atragante en el Combat Simulator. Lo primero es ir a la pantalla de Configuración Avanzada y construirte un escenario fácil con Easy Sims. Sálvalo y ve a la pantalla de Cargar Configuración, pero no cargues nada. Selecciona el escenario que te esté dando problemas con el mando dos y presiona Start hasta que aparezca "Preparado y esperando". Ahora carga con el mando uno el escenario que creaste y ya está hecho "tol'lío". El escenario que crees tiene que ser de la misma modalidad que el otro.

RIDGE RACER 64

- **Estela:** Pulsa C◀ en una repetición.
- **Modo espejo:** Empieza un juego, y selecciona el modo Grand Prix. En cuanto empiece, date la vuelta y acelera hasta que atravieses el muro.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

Ya sabes cómo se introducen los códigos, ¿no?
- **Invencibilidad:**[Cuervo] [Salmón] [Águila] [Oso] [Lagarto] [Conejo].
- **Todas las armas:** [Búho] [Oso] [Búho] [Insecto] [Halcón] [Búho].
- **Munición ilimitada:** [Salmón] [Arce] [Toro] [Serpiente] [Águila] [Salmón].
- **Todas las llaves:** [Lagarto] [Libélula] [Toro] [Oso] [Lobo] [Águila].
- **Nivel 1:**[Rana] [Arce] [Caballo] [Libélula] [Lobo] [Conejo].
- **Nivel 2:** [Búho] [Búho] [Caballo] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Nivel 3:** [Búho] [Conejo] [Oso] [Insecto] [Rana] [Felino].
- **Nivel 4:** [Oso] [Caballo] [Cuervo] [Águila] [Caballo] [Coyote].
- **Nivel 5:** [Oso] [Libélula] [Caballo] [Oso] [Rana] [Arce].
- **Sin cabeza:** [Lagarto] [Arce] [Águila] [Búho] [Salmón] [Caballo].
- **Y cabezones:** [Felino] [Lobo] [Serpiente] [Conejo] [Lagarto] [Coyote].
- **Gigantismo:** [Lagarto] [Lagarto] [Libélula] [Caballo] [Lagarto] [Coyote].
- **Delgadinos:** [Caballo] [Águila] [Serpiente] [Felino] [Insecto] [Salmón].
- **Modo enano:** [Rana] [Rana] [Salmón] [Insecto] [Lobo] [Felino].
- **Modo maniquí:** [Serpiente] [Toro] [Serpiente] [Rana] [Oso] [Arce].
- **Modo boceto:** [Jaguar] [Caballo] [Arce] [Salmón] [Jaguar] [Halcón].
- **Sin Goureaud:** [Lagarto] [Salmón] [Insecto] [Salmón] [Lobo] [Libélula].
- **Modo Catarrazo:** [Libélula] [Toro] [Conejo] [Salmón] [Águila] [Cuervo].
- **Menú nerviosillo:** [Conejo] [Búho] [Caballo] [Insecto] [Oso] [Oso].
- **Créditos:** [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce] [Arce].
- **Pausa:** [Conejo] [Búho] [Lagarto] [Arce] [Salmón] [Conejo].



ASTÉRIX EN BUSCA DE IDÉFIX

Nivel	Password
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN

BATMAN: CHAOS IN GOTHAM

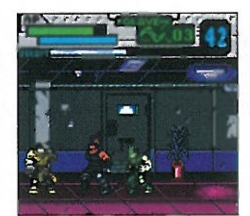
Passwords:
Los introduzca usted para ir al nivel que guste usía.
- **Nivel 2:** Batman, Batmóvil, Batman, Batmoto.
- **Nivel 3:** Batman, Batmoto, Batgirl, Batmoto.
- **Nivel 4:** Batmóvil, Batmóvil, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 5:** Batmóvil, Batmoto, Batgirl, Batgirl.
- **Nivel 6:** Batmoto, Batmoto, Batman, Batgirl.
- **Nivel 7:** Batmoto, Batgirl, Batgirl, Batman.
- **Nivel 8:** Batgirl, Batmoto, Batman, Batmóvil.
- **Nivel 9:** Batgirl, Batgirl, Batmóvil, Batmoto.

BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

Nivel	Password
2	C76564J
3	L88R8TC
4	Y539WZG
5	NTTJ9KY

BLADE

- **Ver la secuencia final:** 9?!1N?BKT?51G.
- **Ver secuencia oculta:** Espera a que finalicen los créditos para ver otra secuencia, impacientillo.



CHICKEN RUN

Nivel	Password
2	Bronce, Cruz, Corona, Valor.
3	Diamante, Valor, Honor, Bronce.
4	Cruz, Valor, Bronce, Bronce.
5	Honor, Corona, Diamante, Corona.
6	Valor, Diamante, Cruz, Plata.

DONALD DUCK: CUAC ATTACK

Passwords:
- **Nivel 1-2** YMPHTM9
- **Nivel 1-3**VNQJVPY
- **Nivel 1-4** 2ZSLXSW
- **Nivel 1-5** PWYR3XD
- **Nivel 2-1**1KC71PL

EARTHWORM JIM 2

- **GraveYard**
Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:
LYBBBB
BBBBBB
BBBBLY
- **Desbloquear todos los niveles:**
EBDNKG
3BBBBB
BB3HBL

HORMIGAZ RACING

Nivel	Password
02	BCCB
03	DQGH
04	HGGF
05	NBFG
06	KGBF
07	QGJJ
08	GQHG
09	FLDP
10	KGQQ
11	DLGQ
12	CBHG
13	JBJG
14	PLDP
15	LFGB
16	DQLD
17	CLPG
18	DLHD
19	LFQS

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Para correr mucho más, aventar la melena y, resumiendo, abrir la clase 250cc, introduce en la pantalla de passwords **SHJBBCGB**

METAL GEAR SOLID

- **Selección de nivel:** Completa el juego en nivel Fácil. Podrás jugar en cualquier nivel y con nuevos objetivos.
- **Desbloquear el modo sound test:** Completa todas las misiones VR en los dos modos de juego.

MICKEY'S RACING ADVENTURE

- **Cambiar de personaje**
Si estás jugando con Mickey y quieres cambiar a Minnie o Pluto, ve a los niveles de carrera y sal. Cuando vuelvas a la ciudad, llégate hasta la casa de Minnie. Para seleccionar a Pluto vete a su caseta. Puedes usar a Pluto para encontrar niveles ocultos, dinero y teletransportadores.

MEN IN BLACK: THE SERIES 2

Nivel	Password
2	MTTH
3	STVN
4	SPDM
5	BTHH
6	BBYH
7	MRLL
8	MMDD

THE JUNGLE BOOK: MOWGLI'S WILD ADVENTURE

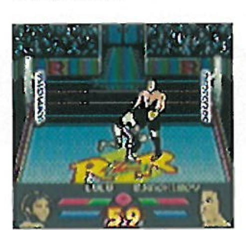
- **Menú Trucos:**
Pulsa **Select** durante el juego para pausarlo. Elige la opción **Music/Effects** y reproduce los siguientes sonidos en el orden indicado: **40, 30, 20,19, 18, 17, 16, 15.**
- **Selección de nivel:**
Introduce **BMHG** para desbloquear todos los niveles (bonus incluidos).

RAYMAN

- **99 vidas:**
Pausa el juego y pulsa A→B↑A←B↓A→B↑A←B.
- **Mapa Completo:**
Pausa el juego y pulsa A←A←AB→B↑BA←A↓A.
- **Energía al completo:**
Pausa el juego y pulsa B→A↑B←A↓B y →.
- **Todos los poderes:**
Vuelve a pausar el juego y haz lo siguiente:
→←↑↓A↑↑↓↓B→→←←A.

READY 2 RUMBLE BOXING

- **Luchar como Kemo Claw:**
Resalta la opción "Arcade Mode" y pulsa esta bonita combinación de direcciones:
←←←→→→←→←→.
- **Luchar como Nat Daddy:**
Después de desbloquear a Kemo Claw, resalta otra vez la opción "Arcade Mode" y pulsa
→→→←←←→←→←.
Otra bonita combinación.
- **Luchar como Damien Black:**
Una vez desbloqueados Kemo Claw y Damien Black, de nuevo resalta "Arcade Mode" y pulsa lo siguiente (ya, enseguida se acaba): →←→→←←
→→→←←←.



ROAD RASH

Super password:
Introduce 7159**0 como password mágico para tener la apreciable suma de 47.250 dólares, con la que hacer de todo.

ROBIN HOOD

Introduce estos passwords para acceder a la fase deseada:

Fase	Password
2	B8SN7M
3	B8SZ4C
4	B8SXR3
5	B8VXNP
6	CSS-47
7	CSSS67
8	CSS-3L
9	CFSWOB
10	CPSXQB
11	CPS-MT
12	CJSQR4

SABRINA: ZAPPED!

Introducir en el menú "Passwords" el código correspondiente a cada nivel. Pero hacedlo sólo si la cosa se os atraviesa un poquito:

Nivel 1-2: Sabrina, Sabrina, Salem, Jem.
Nivel 1-3: Sabrina,

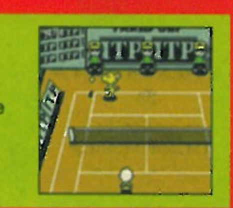
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES / ORACLE OF SEASONS

Allá os van los 64 anillos repartidos por los nuevos mundos de Zelda, con sus características, y su función (se dice "gracias").

Número	Nombre del anillo	Efecto
1	Anillo de amistad	Te lo da Vasu (sin efecto).
2	Anillo de poder L-1	Incrementa el ataque en 1 y el daño en 2.
3	Anillo de poder L-2	Incrementa el ataque en 2 y el daño en 2.
4	Anillo de poder L-3	Incrementa el ataque en 3 y el daño en 8.
5	Anillo de armadura L-1	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 1.
6	Anillo de armadura L-2	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 2.
7	Anillo de armadura L-3	Disminuye el ataque en 1 y el daño en 3.
8	Anillo rojo	Ataque x 2.
9	Anillo azul	Disminuye el daño en 1/2.
10	Anillo verde	Ataque x 1.5, daño x 0.75.
11	Anillo hechizado	Ataque x 0.5, daño x 2.
12	Anillo del experto	Lanza un puñetazo.
13	Anillo de explosión	Añade 2 al ataque de bomba.
14	Anillo de llamada L-1	Añade 2 al ataque de boomerang.
15	Anillo GBA Ages	Sin efecto.
16	Anillo de Maple	Disminuye el número de monstruos que debes matar para tener un encuentro con Maple.
17	Anillo de firmeza	Disminuye el retroceso cuando te golpean.
18	Anillo Pegaso	La duración de las semillas Pegaso se incrementa.
19	Anillo de lanzamiento	Incrementa la distancia de lanzamiento.
20	Anillo corazón L-1	Recupera corazones despacio mientras andas.
21	Anillo corazón L-2	Regenera corazones.
22	Anillo de nadador	Link puede nadar más rápido.
23	Anillo de carga	Disminuye el tiempo de carga del ataque giratorio.
24	Anillo de luz L-1	Fija el daño de los disparos de espada en -1 corazones.
25	Anillo de luz L-2	Fija el daño de los disparos de espada en -2 corazones.
26	Anillo de bomba	Incrementa el número de bombas (2).
27	Anillo verde de la suerte	Disminuye el daño por trampas.
28	Anillo azul de la suerte	Disminuye el daño por rayos.
29	Anillo amarillo de la suerte	Disminuye el daño por caídas.
30	Anillo rojo de la suerte	Disminuye el daño por pinchos.
31	Anillo verde sagrado	Disminuye el daño por electricidad.
32	Anillo azul sagrado	Disminuye el daño por fuego de Zora.
33	Anillo rojo sagrado	Disminuye el daño por rocas.
34	Anillo raqueta de nieve	El hielo no desliza.
35	Anillo de Roc	Los suelos con grietas no se derrumbarán.
36	Anillo de arenas movedizas	Las arenas movedizas no te afectan.
37	Anillo rojo de la alegría	Los monstruos dejan Rupias extra.
38	Anillo azul de la alegría	Los monstruos dejan corazones extra.
39	Anillo amarillo de la alegría	Incrementa el número de ítems que encuentras.
40	Anillo verde de la alegría	Incrementa el número de pedazos de mineral que encuentras.
41	Anillo del descubrimiento	Te permite localizar suelo blando.
42	Anillo de llamada L-2	Incrementa el ataque de boomerang en 2.
43	Anillo Octo	Convierte a Link en un Octorok.
44	Anillo Moblin	Convierte a Link en un Moblin.
45	Anillo Like Like	Convierte a Link en un Like Like.
46	Anillo Subrosian	Convierte a Link en un Subrosian.
47	Anillo primer gen	Convierte a Link en el Link de NES.
48	Anillo de giro	Ataque giratorio x2.
49	Anillo flor	Tus bombas no te dañan.
50	Anillo energía	La espada lanzará disparos en lugar del ataque giratorio.
51	Anillo cuchilla	El daño es de un corazón cada vez.
52	Anillo GBA Seasons	Sin efecto.
53	Anillo asesino	Lo consigues al matar 1.000 monstruos.
54	Anillo rico	Lo consigues al reunir 10.000 Rupias.
55	Anillo de la victoria	Lo consigues al matar a Ganon.
56	Anillo señal	Lo consigues al romper 100 señales.
57	Anillo de la centena	Lo consigues al analizar 100 anillos.
58	Anillo del susurro	Los hechizos no te afectan.
59	Anillo Gasha	Te permite recolectar extraños objetos de las semillas Gasha.
60	Anillo de la paz	Las bombas no explotan en tus manos.
61	Anillo Zora	Te permite bucear sin tener que salir.
62	Anillo puño	Te permite lanzar puñetazos sin tener nada equipado.
63	Anillo caprichoso	Tu ataque es 1, pero a veces mata un enemigo de un sólo golpe.
64	Anillo de protección	Siempre recibes un corazón de daño.

SNOOPY TENNIS

Jugar con Woodstock (el pajarito amarillo): **Introduce como password WHGX.** Desde luego no es mal tenista, pero Carlitos le puede (haznos caso).



Salem, Salem, Chico colorado.
Nivel 1-4: Sabrina, Harvey, Salem, Harvey
Nivel 2-1: Salem, Cloey, Sabrina, Salem.
Nivel 2-2: Harvey, Salem, Chico colorado, Chico colorado.
Nivel 2-3: Harvey, Harvey, Chico colorado, Sabrina.
Nivel 2-4: Harvey, Cloey, Chico colorado, Salem.
Nivel 3-1: Cloey, Jem, Jem, Harvey.
Nivel 3-2: Jem, Harvey, Cloey, Sabrina.
Nivel 3-3: Jem, Cloey, Cloey, Salem.
Nivel 3-4: Jem, Jem, Cloey, Salem.
Nivel 4-1: Chico colorado, Chico colorado, Harvey, Cloey.
Nivel 4-2: Sabrina, Cloey, Jem, Salem.
Nivel 4-3: Sabrina, Jem, Jem, Harvey.
Nivel 4-4: Sabrina, Chico colorado, Jem, Cloey.

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Nivel	Password
2	MADTOWN
3	FATCITY
4	SFRISCO
5	GASWRKZ
6	SKYWAYZ
7	INDSTRL
8	NEOCHGO
9	RIPTIDE

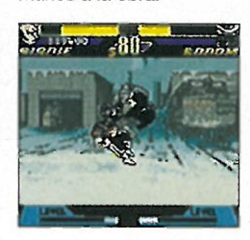


SPIDERMAN 2: THE SINISTER SIX

- **Vida infinita:** Presiona Arriba, Abajo, Derecha, A en la pantalla del título.
- **Telaraña infinita:** Presiona Izquierda, Abajo, B, Arriba en la pantalla del título. Tiene tela (dos golpes de caja y plato crash).
- **Passwords de nivel:** Introdúcelos en la pantalla de Passwords para pasearte por el juego.
- **Superado Mysterio:** C3K23M
- **Superado Sandman:** T4Q59J
- **Superado Vulture:** MM947F
- **Superado Scorpion:** TS6!96
- **Superado Kraven:** LR6!9G
- **Pasar de nivel:** Para elegir un nivel, presiona B, A, Izquierda, Abajo, Arriba, Derecha en la pantalla del título. Te llevará a una pantalla donde seleccionar un nivel del 1 al 18.
- **Desbloquear el bonus "Teddies":** Presiona A, B, A, B, Abajo en la pantalla del título. Entrarás en un divertido jueguecillo de la muerte, en el que el tío araña transporta ositos de peluche con un trampolín de un lado a otro de la pantalla.
- **Desbloquear la dificultad pesadilla:** Presiona A, B, Select, Arriba, Derecha, Abajo en la pantalla del título y prepárate a suplicar.
- **Muerte rápida:** Para matar a los enemigos con una simple bola de telaraña, presiona con gracia Abajo, A, B, A, A en la pantalla del título.

STREET FIGHTER ALPHA: WARRIORS DREAMS

- **Luchar contra Akuma:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que comience el combate.
- **Luchar contra M.Bison:** Selecciona modo arcade. Mantén pulsados A + B + Select mientras seleccionas "Manual" o "Auto" para tu luchador. Suelta los botones antes de que empiece el combate.
- **Luchar como Akuma, M.Bison, o Dan:** Con un poco de suerte podrás jugar con uno de estos luchadores si escoges personaje con "random select". Así que, manos a la obra.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Unos passwords "pal" amigo Toño, el que no para de darse "toñas":
- Pon **B58LPTGBBBBV** para conseguir todas las tablas, niveles y algunos objetivos completos con Tony .
- Con **BTO7ZTPTTBBV** tendrás tres escenarios, las tres tablas y $69,910 con Tony .
- Introduce **B8SD2!!!!!T!** para completar todos los objetivos con Tony Hawk.

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

- **Vidas infinitas:** FJVHDCK.
- **Munición ilimitada:** ZXLCPMZ.
- **Seleccionar nivel:** XCDSDFS.
- **Passwords:**

Nivel	Fácil / Medio / Difícil
2	SDFLMSF VLXCZVF CJSDPSF
3	DVLFDZM DPSDCVX CMSDKCD
4	VFDSGPD ZMGFSCM SPFPWLD
5	CSDJKFD HWKLFYS TPDFQGB

X-MEN:MUTANT WARS

Nivel	Password
2	0KNG6HWB
3	0LNG6HXQ
4	0LNF7HYP
5	0KPF7HZG
6	1KPF7H0D
7	1KPG7H19
8	1KPF7J2C
9	1KPF7J3L

SHREK

Password

COMO THELONIUS

Village:	LRSVGTLXM
Dungeon:	YFSVGTLXK

COMO SHREK

Village:	SMHTVKCQR
Dungeon:	TQDFNHGGM
Swamp:	TFGKWLSJJ
Dark Forest:	KDNBQGKVY
Bridge:	KWJPYXCQC
Castle:	YNNHLBMBY

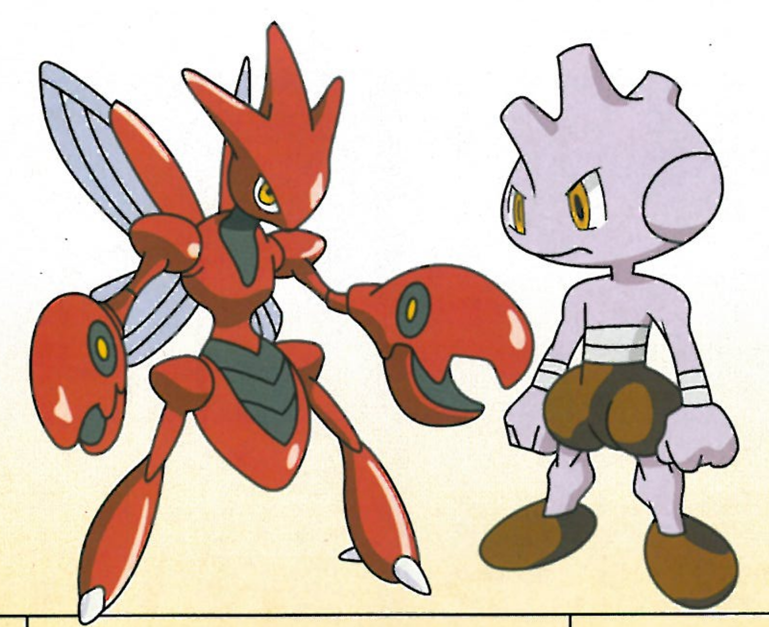
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

AVANCE ESPECIAL «WAVE RACE» Y «ROGUE LEADER»



Todas las pantallas de las nuevas estrellas GameCube

Ahora mismo estamos ultimando el avance especial de «Wave Race» (eh, fíjate en esa ola, ¡¡salta!!), y nuestros enviados especiales a Tatooine nos traen las noticias más frescas sobre el nuevo Rogue Squadron. ¡Alucinad!



POSTER POKéMON

CON LOS 100 NUEVOS POKéMON

Un póster gigante que va a hacer historia. ¡¡No podéis perdéroslo!!

Los 100 nuevos Pokémon quieren enseñaros todos sus secretos, y qué mejor que lucirse en un megapóster gigante de los que nos gusta hacer, de los de Nintendo Acción. Sí, regálatelo de reyes.

HARRY POTTER, HÉROE DEL MES

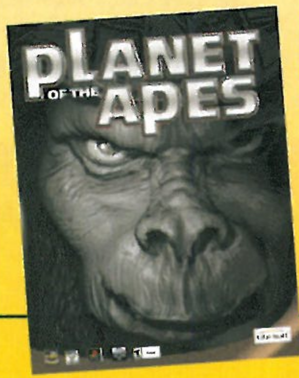
Comentamos sus nuevas aventuras portátiles.



Harry Potter y su Piedra filosofal llegan por fin a Game Boy Advance y Color. Os contaremos todos los detalles.

EL PLANETA DE LOS SIMIOS

Nuestros expertos lo descubren.



No hagas el simio y reserva un ejemplar de tu revista favorita para ver qué decimos de las versiones Advance y Color de esta película.

GUÍAS DE MARIO KART Y FINAL FIGHT

Soluciones para tu Advance.



Dos de los últimos y mejores juegos para tu Advance ya han pasado por nuestro horno de destripes. Y así, tan calentitos, te los vamos a servir el mes que viene...

ADEMÁS...

Continúa la explosión de novedades para Game Boy Advance: «ISS», «X-Men», «Frogger´s Adventures», «Rugrats»... y en GB Color, ojito a «Tony Hawk 3».

SUPLEMENTO CON LOS MEJORES JUEGOS DE GB ADVANCE

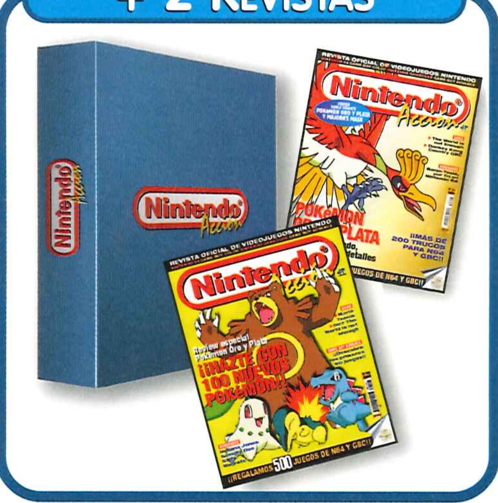
SUSCRÍBETE A Nintendo Acción Y CONSIGUE TU REGALO

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números (10 x 495 Pesetas = 4.950 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Nintendo Acción, ahorrándote 990 pesetas.

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números (12 x 495 Pesetas = 5.940 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus revistas siempre a mano.
Un regalo de más de 2.000 pesetas.

RELOJ GAME BOY



Por sólo 5.940 Ptas. disfruta en tu casa de los 12 números de Nintendo Acción y de este estupendo reloj Game Boy.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 15 pts + 47,03 ptas/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)

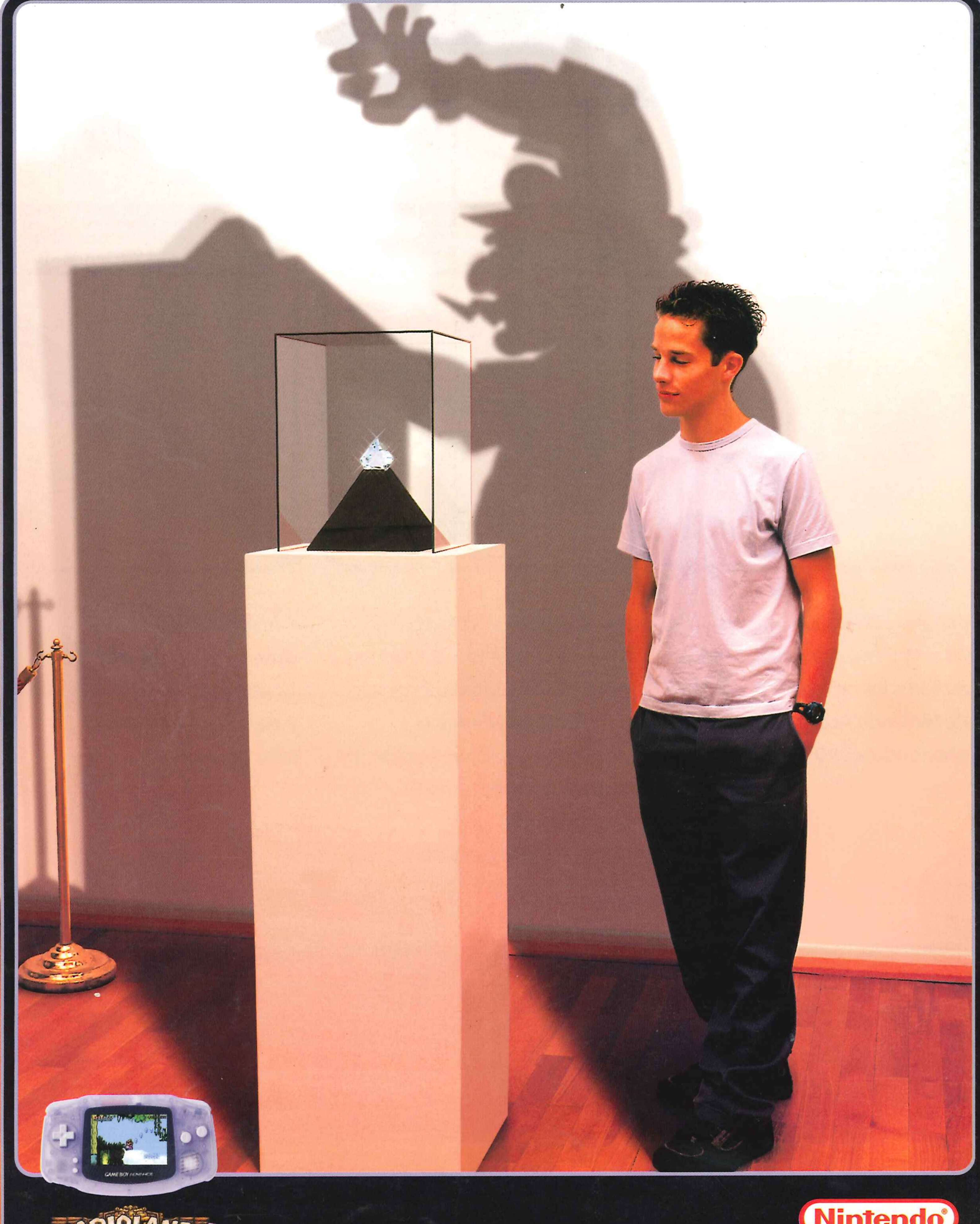
FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

- Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o DOMICILIACIÓN BANCARIA. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.

www.nintendo.es



WARIOLAND 4

Sé ambicioso, sé rápido. Sé Wario.

Nintendo®
GAMING 24:7™